

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta

Katedra psychologie



# BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zuzana Maxová

**Tolerance vůči násilí u hráčů airsoftu**

**Tolerance towards Violence in Airsoft  
Players**

Praha, 2021

Vedoucí práce: PhDr. Hedvika Boukalová, Ph.D.

## Poděkování

Ráda bych poděkovala PhDr. Hedvice Boukalové, Ph.D., vedoucí mé práce, za to, že mi umožnila věnovat se práci zaměřené na mnou zvolené téma a za její trpělivou a podnětnou podporu.

## Prohlášení

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

*V Praze dne 25. 7. 2021*

.....  
Zuzana Maxová

## **Abstrakt**

Cílem této bakalářské práce je ověřit, zda existuje rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří airsoft nehrají a zmapovat, jak jednotliví respondenti vnímají násilí v rámci svého života. První kapitola literárně přehledové části je zaměřená na agresi. Obsahuje úvod do problematiky agrese, vymezení pojmu násilí, seznámení s problematikou agrese ve sportu, specifika agrese u členů ozbrojených složek a zmiňuje rozdíly v agresi mezi muži a ženami. Druhá kapitola se zabývá tolerancí vůči násilí a souvisejícími tématy. Poslední kapitola se věnuje shrnutí dostupných informací o airsoftu a popsání zkušeností s agresi v airsoftu. Realizovaný výzkum byl rozdělen do dvou částí kvantitativní a kvalitativní. V kvantitativní části se neprokázal statisticky významný rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi hráči airsoftu a porovnávací skupinou. Výsledky kvalitativní části nám poskytují představu o tom, jaké projevy násilí si hráči airsoftu uvědomovali během poslední akce, co má podle respondentů největší vliv na jejich agresivitu, jaké násilí vnímají v rámci svého života, jak si představují pozitivní násilí (a rozdíly v těchto představách mezi lidmi, kteří hrají a nehrají airsoft) a jaké očekávají dopady hraní airsoftu na agresivitu hráčů (opět jsou zmíněny rozdíly v očekávaných dopadech mezi skupinami).

## **Klíčová slova**

tolerance vůči násilí, airsoft, postoje vůči násilí, násilí, agrese

## **Abstract**

The purpose of this bachelor's thesis is to verify, whether there is a difference in the level of tolerance towards violence between the players of airsoft and people, who don't play airsoft and to discover how individual respondents perceive violence in their own life. First chapter of the literary overview part focuses on aggression. It contains the introduction to the problematics of aggression, definition of the term violence, introduction to problematics of sport related aggression, specifics of armed forces related aggression and mentions differences in aggression between men and women. Second chapter deals with tolerance against violence and related topics. The last chapter summarizes available information about airsoft and describes experiences of aggression during airsoft events. The research carried out was divided into two parts quantitative and qualitative. In the quantitative part the research did not prove a statistically significant difference in the level of tolerance against violence between the players of airsoft and the comparison group. Results of the qualitative part give us an idea of what manifestations of violence airsoft players were aware of during the last airsoft event, what respondents think has the greatest impact on their aggression, what kinds of violence they perceive within their lives, how they imagine positive violence (and differences in these ideas between people who play and do not play airsoft), and how do they expect airsoft gaming to affect airsoft player's aggressiveness (differences in expected impacts between groups are mentioned).

## **Keywords**

tolerance towards violence, airsoft, attitudes towards violence, violence, aggression

## Obsah

Úvod .....	6
Literárně přehledová část .....	8
1. Agrese .....	8
1.1 Uvedení do problematiky agrese .....	8
1.2 Vymezení pojmu násilí .....	9
1.2.1 Teorie sociální psychologie ve vztahu k násilí .....	10
1.3 Agrese v kontextu bojových her a ve sportu .....	12
1.3.1 Agrese ve sportu .....	12
1.3.2 Bojové sporty .....	13
1.3.3 Válku simulující hry .....	14
1.3.4 Agrese a týmoví hráči .....	15
1.4 Agrese a členové ozbrojených složek .....	15
1.5 Muži, ženy a agrese .....	16
2. Tolerance vůči násilí .....	17
2.1 Vymezení pojmu tolerance .....	17
2.2 Vymezení pojmu tolerance vůči násilí .....	18
2.3 Postoje vůči násilí .....	19
2.3.1 Vystavení násilí ve vztahu k postojům k násilí .....	19
2.3.2 Mediální a virtuální působení .....	21
2.4 Měření tolerance vůči násilí .....	22
3. Airsoft .....	24
3.1 Agrese v airsoftu .....	26
Výzkumná část .....	29
3. Výzkumný problém, cíle výzkumu a hypotézy nebo výzkumné otázky .....	29
4. Design výzkumného projektu .....	31
4.1 Typ výzkumu .....	31
4.2 Metody získávání dat .....	31
4.3 Metody zpracování a analýzy dat .....	33

4.4 Etika výzkumu .....	34
5. Výzkumný soubor .....	35
6. Výsledky .....	36
6.1 Kvantitativní část .....	36
6.2 Kvalitativní část .....	40
6.3 Shrnutí výsledků .....	45
7. Diskuse .....	48
Závěr .....	50
Seznam použité literatury .....	51
Seznam tabulek .....	66
Seznam zkratk .....	67
Příloha 1. ....	I

## Úvod

Autorka se rozhodla zabývat tématem Tolerance vůči násilí u hráčů airsoftu. Zajímalo ji, zdali lidé, kteří se této aktivitě věnují, vykazují vyšší úroveň tolerance vůči násilí než ti, kteří airsoft nehrají. Jako nejvýznamnější a nejsnáze uchopitelná složka agrese, na kterou by mohla mít vliv účast v airsoftu, byla zvolena tolerance vůči násilí. Pro sportovní aktivity je typická instrumentální agrese (Oproiu, 2013), která je výrazně ovlivněna kognicí, pod níž spadá právě tolerance k násilí. Dalším důvodem pro zvolení tohoto aspektu k měření byla dostupnost českého překladu Testu tolerance vůči násilí (Urbánek, & Čermák, 1997).

Záměrem práce bylo rozšířit a ověřit výsledky předchozí práce (Kubík, 2018), která došla k závěru, že hráči airsoftu vykazují vyšší míru tolerance vůči násilí. Dojde-li tato práce k podobnému výsledku, mohlo by to vést ke vzniku studií, které budou ověřovat, zdali je mezi hraním airsoftu a tolerancí vůči násilí kauzální vztah. Následně by se mohlo začít uvažovat o různých formách prevence jako je tomu například u sledovaného násilí. Časem by se možná mohlo ukázat, že je airsoft vhodná výcviková aktivita pro profese, u nichž je vyšší tolerance k násilí výhodou. Bude-li mít tato práce jiný výsledek, může dojít k znejistění tvrzení, že mezi airsoftem a tolerancí vůči násilí existuje nějaká souvislost. To by mohlo mít za následek vznik dalších podobných výzkumů a případně snížení obezřetnosti, s jakou společnost k této aktivitě přistupuje. Airsoft a podobné volnočasové aktivity jsou málo probádanou oblastí. Každá práce, která se na ně zaměřuje, by nám měla pomoci k jejich hlubšímu pochopení.

V práci navazuje autorka na následující tvrzení: airsoft je hra, která simuluje válku a násilí s ní spojené. S podobnou válečnou simulací se setkáváme i v počítačových hrách. Při airsoftu ale vše probíhá v reálném prostředí, což by mělo umocňovat autenticitu zážitků (Killerphylos, 2013). Existují studie potvrzující, že časté vystavení násilí může vyústit v přesvědčení, že agresivní projevy jsou normální, a proto morálně přijatelné (Boxer, Morris, Terranova, Kithakye, Savoy, & McFaul, 2008). Dále Tarabah, Badr, Usta, & Doyle (2015) uvádějí, že existuje vztah mezi vystavením násilí a vyšší úrovní pronásilných postojů. Několik prací, které hledají souvislost mezi sledováním násilných obsahů a tolerantnějšími postoji k násilí. Ukázalo se například, že větší počet hodin strávených sledováním kontaktních sportů v televizi je spojen s příznivějšími postoji k vojenské připravenosti, k agresivním vojenským zásahům a k represivní politice. Stejně tak větší počet hodin strávených pozorováním násilných filmů je spojen s příznivějšími postoji k vojenské připravenosti (Brady, 2007). U počítačových her očekáváme tento efekt silnější, díky jejich interaktivitě. Hráči vykazují větší nárůst agresivních pocitů i myšlenek a jsou více fyziologicky aktivovaní než lidé, kteří jen sledují zaznamenanou část hry, nebo filmu (Lin,



2013). Wei (2007) uvádí, že hraní násilných videoher signifikantně souvisí s větší tolerancí k násilí. Podobně by tomu mohlo být i při účasti v airsoftu. Ve sportu je agrese poměrně běžný fenomén (Boostani, & Boostani, 2012). Setkáváme se s tím, že ve sportovním prostředí je agrese často nejen tolerována, ale dokonce i ceněna a obdivována. I interpersonální útok je v rámci sportu většinou akceptován (Baird, & McGannon, 2009). Vztahem mezi postoji k násilí a účastí v bojových sportech se ve své práci zabývají např. Björkqvist a Varhama (2001). V airsoftu se může uplatňovat řada mechanismů, které by mohly s tolerancí k násilí souviset. Úrovni tolerance vůči násilí u hráčů airsoftu se ve své diplomové práci věnuje Jan Kubík (2018). U hráčů airsoftu naměřil výrazně vyšší skóre v testu tolerance vůči násilí než u lidí, kteří tento sport nehrají.

V první kapitole této práce je čtenář uveden do problematiky agrese a je zde vymezen pojem násilí. Dále je seznámen s dostupnými poznatky ohledně agrese v kontextu sportovních aktivit, zejména v kontextu sportů, které mají k airsoftu blízko. Tato kapitola se také stručně zabývá proměnnými, které mohou s agresí souviset.

Druhá kapitola se soustřeďuje na toleranci k násilí. Popisuje její vymezení ve vztahu k postojům k násilí a to, jakou úroveň tolerance vůči násilí lze předpokládat u lidí, kteří jsou různými způsoby vystaveni násilí.

Třetí kapitola už úzce navazuje na téma práce. Zabývá se airsoftem, možným uplatněním teorií agrese a dalších mechanismů v něm a tolerancí vůči násilí u hráčů airsoftu.

V druhé polovině práce je popsán realizovaný výzkum, jeho design, cíle, hypotézy, výzkumné otázky, výzkumný soubor, výsledky práce a závěrečná diskuse.

Práce je zaměřená na téma doposud málo probádané, proto byla autorka v literárně přehledové části nucena přistupovat k němu více ze široka a využívat i méně kvalitní zdroje (např. některé informace o airsoftu byly čerpány z webových stránek). V práci je citováno podle normy APA (American Psychological Association, 2020).

Autorka vnímá také jako důležité přiznat, že se airsoftu aktivně věnuje déle než dva roky a je členkou airsoftového týmu. S dalšími hráči má jen minimální negativní zkušenosti a mnoho pozitivních. Z její zkušenosti jsou to lidé přátelští, ohleduplní, kteří kladou důraz na dobrou pověst a respektují zásady sportovní morálky a stanovená pravidla. Záměrem práce v žádném případě není tuto komunitu jakkoliv poškodit.

# Literárně přehledová část

## 1. Agrese

### 1.1 Uvedení do problematiky agrese

Agrese obvykle nebývá společností kladně přijímána. Přesto je v nějaké podobě přítomna v životě každého z nás: Setkáváme se s ní v interpersonálních vztazích, pozorujeme ji a doslýcháme se o ní v médiích a prožíváme ji, když nám něco překáží v naplnění našich cílů. Jedním z důvodů, proč se lidé i zvířata chovají agresivně je sebeobrana. Konrad Lorenz (2002) tvrdí, že téměř každý živočich se zuřivě brání, když je zahnaný do kouta bez možnosti úniku. Dále ji živočichové využívají v boji o území, cenné zdroje a partnerky nebo partnery. Autorka práce vnímá za důležité zdůraznit, že agrese má svůj účel a nemělo by na ní být nahlíženo čistě negativně (Poněšický, 2010).

Záporné pojetí agrese je poměrně časté i v literatuře. Například Krahé (2020) ji ve své knize definuje jako jakoukoli formu chování, jejímž cílem je ublížit nebo zranit jinou žijící bytost, která je motivována se takovému zacházení vyhnout. Neutrálnější je přístup Hartla a Hartlové (2000), kteří agresi definují jako výbojné nebo útočné jednání, které se projevuje nepřátelsky vůči nějaké překážce (osobě nebo objektu), která zabraňuje uspokojení potřeby. Poněšický (2010) popisuje agresi z psychologického hlediska jako vrozenou vlastnost či reaktivní připravenost, jež je člověku přirozená, slouží k adaptaci a zachování života, tudíž je eticky neutrální.

K agresi se dá přistupovat z mnoha pohledů, proto existuje několik způsobů jejího dělení. Buss (1961; in Warren, Richardson, & McQuillin, 2011) na základě projevů popsal tři její dimenze: fyzickou – verbální, aktivní – pasivní, přímou – nepřímou. Dále existuje rozlišení na benigní a maligní (Fromm, 1997), proaktivní a reaktivní (Dodge, & Coie, 1987) i instrumentální a hostilní (Bushman, & Anderson, 2001). Pro účely této práce je podstatné právě poslední rozlišení na instrumentální a hostilní agresi, kdy hostilní bývá popisována jako afektivně nabitá, impulsivní, reaktivní a nedobrovolná, zatímco instrumentální je kognitivně regulovatelná, zacílená a záměrná, protože pod instrumentální agresi je jako jeden z jejích aspektů řazena i tolerance k násilí. Dalším takovým aspektem je např. hostilní ruminace, pod kterou se rozumí tendence udržovat v sobě nepřátelské myšlenky. Mezi jednotlivými aspekty lze předpokládat úzkou souvislost (Caprara, Barbaranelli, & Zimbardo, 1996). Je příhodné, že v airsoftu se většinou setkáváme právě s agresí instrumentální. Ta není na rozdíl od hostilní podnícená touhou někomu ublížit. Jedná se o předem promyšlené chování, které je motivované jiným cílem (např. vyhrát hru, získat důležitý herní předmět,

nebo obsadit určité území). Klíčovými mediátory takové agrese jsou přesvědčení jedince o nákladech a ziscích agresivního chování stejně tak jako víra ve vlastní schopnost úspěšně ho realizovat, tedy přesvědčení o výsledku a účinnosti. Tato přesvědčení lze ovlivnit mnoha faktory: observačním učením, nepřímou (např.: hraní násilných videoher) nebo přímou (např.: použití fyzické síly k získání předmětu) zkušeností v simulovaném (např.: videohra, základní výcvik armády), bezpečném (např.: kurz karate) nebo reálném prostředí (Bushman, & Anderson, 2001).

V moderní době se setkáváme s tím, že se spíše pracuje s jednotlivými aspekty (např. s dráždivostí, emoční citlivostí a tolerancí vůči násilí) než s agresí jako jednotným jevem. Dílčí aspekty mnohdy poskytují lepší vysvětlení a jsou smysluplnější v kontextu celkového vývoje osobnosti a jejího fungování (Caprara, & Pastorelli, 1989; Fida, Paciello, Barbaranelli, Tramontano, & Fontaine, 2014; McQuade, Murray-Close, Breslend, Balda, Kim, & Marsh, 2019).

## **1.2 Vymezení pojmu násilí**

Výrazem „agrese“ se označuje široká škála různých jevů. V laických i odborných textech pojmy agrese a agresivita často reprezentují různé, víceméně zaměnitelné jevy spojené s násilím, nepřátelstvem a destruktivním chováním (Caprara, & Pastorelli, 1989). Pod pojmem agresivita se rozumí tendence či vnitřní dispozice jedince projevit agresi (Vágnerová, 2004). Extrémním projevem agrese je podle APA (n.d.) násilí. Častější zapojení do násilí koreluje s pozitivními postoji k násilí a nedostatečnými pocity viny (Deschenes, & Esbensen, 1999).

Násilí bývá chápáno jako použití fyzické síly (Sigler, 1995). Toto pojetí je ale zavádějící a nedostatečné. Násilí nemusí mít nutně podobu fyzického napadení. Je to chování, které je úmyslné, nežádoucí, zbytné a způsobující škodu. Jeho zbytnost je tím, co ho odlišuje od jiných projevů agrese. Rozumí se tím, že neslouží žádné legitimní funkci, které by nešlo dosáhnout nenásilnými prostředky (např. neslouží k přežití). Splnění těchto čtyř podmínek je nutné pro zařazení určitého aktu do kategorie násilí. Nesplnění alespoň jedné z nich nám pomáhá určit, které akty pod tuto kategorii naopak nespádají (např. sebeobrana je formou agrese, ale ne násilí). Násilí může mít mimo jiné podobu šikany, týraní a násilí mezi partnery (Hamby, 2017) nebo napadení, znásilnění a vraždy (APA, n.d.). Krug, Mercy, Dahlberg, & Zwi (2002) rozdělují násilí do tří hlavních kategorií: na sebe namířené, interpersonální a kolektivní. Na sebe namířené násilí se dále dělí na sebepoškozování a sebevražedné chování. Pod interpersonální spadá násilí mezi partnery, mezi rodinnými příslušníky a násilí v rámci komunity. Poslední kategorie kolektivního násilí, pod kterou spádají např. války, se dále dělí na násilí sociální, politické a ekonomické. Na

rozdíl od předchozích dvou kategorií je pro něj typické, že je pácháno větší skupinou lidí nebo na úrovni států.

V důsledku na sebe namířeného, mezilidského nebo kolektivního násilí každý rok přijde o život více než milion lidí a mnoho dalších utrpí vážná zranění. Násilí je celosvětově jednou z hlavních příčin úmrtí u lidí ve věku 15–44 let (Krug, Mercy, Dahlberg, & Zwi, 2002). V souvislosti s výše uvedenými informacemi se jeví paradoxním fakt, že násilí od agrese odlišuje právě jeho zbytnost, tedy to, že není nutné ani nevyhnutelné (Hamby, 2017).

### **1.2.1 Teorie sociální psychologie ve vztahu k násilí**

Autorka práce považuje za důležité čtenáře krátce seznámit s přehledem teorií, které se vztahují k problematice násilí. Před teorií sociálního učení (Bandura, 1977) bylo chování vysvětlováno především pomocí vnitřních sil, které měly podobu potřeb, drivů a impulzů. Vzhledem k tématu práce se autorka těmito teoriemi nezabývá. Naopak věnuje pozornost teoriím, ve kterých se uplatňuje role sociálního okolí.

Nejjednodušším principem, který lze uplatnit ve vztahu k násilí, je instrumentální podmiňování (Thorndike, 1911). V této souvislosti dochází k agresivním projevům v závislosti na očekávané odměně. Ta může být materiální (např. peníze v případě loupežné vraždy) nebo sociální (např. posílení od ostatních členů gangu nebo skupiny k chování, které slouží potřebám a hodnotám skupiny). Násilí lze tedy chápat jako nástroj k dosažení cíle/odměny. Po jeho dosažení může být takto skrze pozitivní posilování upevňováno (Siegel, & Victoroff, 2009).

Jednou z nejznámějších je teorie sociálního učení (Bandura, 1977). Důležitou roli v rámci tohoto přístupu hraje observační učení. To znamená, že se člověk učí skrze zprostředkované zkušenosti pozorováním chování druhých a jeho následků. Dalším podstatným faktorem této teorie jsou jedincovy kognitivní schopnosti umožňující předvídání a vhled. Ty skrze vytváření symbolických reprezentací vnějších dějů ovlivňují nejen to, jak na něj zapůsobí získané zkušenosti, ale i to, jak se bude chovat v budoucnu. Poslední prvek, s kterým tato teorie počítá, je lidská schopnost seberegulace. Tuto část teorie je možné shrnout následovně: Jedinec pozoruje chování druhého v určité situaci. Pozorované chování má nějaký následek (odměnu nebo trest). Jedinec si dané chování a jeho důsledky zapamatuje. Když se dostane do stejné nebo podobné situace jako pozorovaný subjekt, vybaví se mu předchozí situace, které byl svědkem, a (ne)jedná podobně jako dříve sledovaná osoba.

Dále je důležité zmínit možný vliv skupiny. Skupina, které je jednotlivec členem, na něj může vyvíjet různé tlaky a působit různými vlivy. Skupinové násilí lze chápat jako součást

kontinua skupinového chování, které sahá od pomáhajících skupin až po skupiny násilné, jako jsou teroristické organizace nebo gangy. Prvky individuálního a skupinového jednání se liší ve čtyřech dimenzích: v postojích a názorech, v rozhodování, v motivaci k jednání a ve vnímané odpovědnosti. Členství ve skupině, popř. méně formální kontakt se skupinou, může ovlivnit chování jednotlivce v celé řadě faktorů. Příčiny těchto rozdílů v chování mohou pramenit z tlaků, očekávání a povinností, výslovných i implicitních, které mají dopad na interakce jednotlivců ve skupině. Třemi významnými faktory jsou: 1) odměny spojené s členstvím, 2) tlaky na přizpůsobení chování normám skupiny a 3) povinnost vyhovět žádostem nebo uposlechnout příkazy a s tím související náklady případného vzdoru (Pynchon, & Borum, 1999).

Další významnou teorií je teorie desenzibilizace. Desenzibilizace znamená útlum kognitivních, emočních i behaviorálních reakcí na stimul (např. sledované násilí). Lidé si mohou opakovanou expozicí emocionálně zvyknout na projev agresivity. Navzdory tomuto přivyknutí u nich může docházet ke zvýšení jejich obecného strachu z kriminality a násilí. Reakce jedince závisí na jeho interpretaci násilí a na myšlenkách vyvolaných jeho pozorováním. Při snaze porozumět tomu, co vidí, si vytváří morální hodnocení. Ta ovlivňují jeho způsob myšlení (např. jeho toleranci k násilí) a následně i jeho agresivní chování (Rule, & Ferguson, 1986). Emoční desenzibilizace je evidentní, když dochází k otupení emocionální reakce na násilné události, které dříve vyvolávaly silnou emoční odezvu. Kognitivní desenzibilizace je zjevná, když se přesvědčení, že násilí je neobvyklé a nepravděpodobné, změní na přesvědčení, že násilí je všední a nevyhnutelné (Funk, Baldacci, Pasold, & Baumgardner, 2004).

S kognitivní desenzibilizací souvisí koncept normalizace násilí. Mladí lidé vystavení chronickému násilí se na něj často adaptují, bohužel spíše nevhodným způsobem (Garbarino, 2001). Pokud se nějaký jev vyskytuje v jedincově životě často, dochází k jeho normalizaci. To znamená, že jedinec daný jev vnímá jako běžný, nevyhnutelný, pochopitelný a normální. Stává se pro něj něčím, s čím se musí vyrovnat (Virkki, 2007; Wood, 2001). Je-li takovým jevem násilí, setkáváme se s tím, že je považováno za normální součást vztahů a běžný způsob řešení konfliktů (Ruel, Lavoie, Hébert, & Blais, 2020). Normalizace se objevuje např. ve studii Osofsky, Wewers, Hann, & Fick (2016), kdy si matky afroamerických dětí v New Orleans natolik zvykly na násilné události, kterým čelí na denní bázi, že o násilí, kterému jsou vystaveny jejich děti, vypovídají naprosto věcně.

## 1.3 Agrese v kontextu bojových her a ve sportu

### 1.3.1 Agrese ve sportu

Agrese je fenomén, který je ve sportu poměrně běžný (Boostani, & Boostani, 2012). Objevuje se ze stran trenérů, kteří využívají fyzickou agresi a násilí jako prostředek kontroly a trestu, i soupeřů nebo spoluhráčů (Stafford, Alexander, & Fry, 2013). Příčin může mít hned několik. Jednou z nich je například časté vystavení sportovců frustrujícím situacím. Navíc zde probíhá proces socializace, při kterém mohou být agresivní projevy odměňovány spoluhráči, trenéry nebo rodiči, a při kterém daný jedinec v televizi nebo na soutěžích pozoruje agresivní projevy svých vzorů (Keeler, 2007). Na rozdíl od jiných činností sport často zahrnuje fyzickou konfrontaci mezi jednotlivci, což z něj dělá dobrý rámec pro výskyt agresivního jednání. Jeho přímou charakteristikou je soutěživost, jejíž součástí je rivalita, přímá konfrontace se soupeři, touha vyhrát a optimální aktivace. Pro sport je typická specifická forma instrumentální agrese, která je blízká asertivnímu chování. Jejím cílem je dosažení vlastních potřeb a vítězství, ale bez záměru zranit soupeře (Oproiu, 2013). Krom instrumentální byla ve sportu identifikována i hostilní agrese (Keeler, 2007).

Počet prací, které zkoumají možné účinky sportu na agresi, morální a antisociální vývoj, je omezený a většina z nich je zatížena metodologickými problémy. Jejich výsledky jsou protichůdné (Endresen, & Olweus, 2005). Ve starších studiích se můžeme dočíst, že sportovci vykazují vyšší úroveň agrese (Bredemeier, Shields, Weiss, & Cooper, 1986). Na druhou stranu novější studie tento názor vyvracejí (Twemlow, Biggs, Nelson, Vernberg, Fonagy, & Twemlow, 2008; Lemieux, McKelvie, & Stout, 2002). Setkáváme se i s tím, že jsou sportovní aktivity využívány jako intervence sloužící k redukci agresivního chování (Shachar, Ronen-Rosenbaum, Rosenbaum, Orkibi, & Hamama, 2016).

Sport je výjimečný tím, že je to jedno z mála prostředí, kde je agrese nejen tolerována, ale dokonce i ceněna a obdivována. I interpersonální útok je v rámci sportu většinou akceptován (Baird, & McGannon, 2009). Agresivní způsob hry je často podmínkou úspěchu (Oproiu, 2013). Sportovci obecně mají vyšší úroveň akceptace agresivního chování než jedinci, kteří nesportují (Duda, Olson, & Templin, 1991). Bojové sporty jako je judo, karate nebo wrestling a kontaktní sporty, mezi které patří rugby, americký fotbal nebo hokej se vyznačují vysokou úrovní agrese, která je často spojená s násilným fyzickým kontaktem. Mezi účastníky těchto sportů je takové chování akceptováno jako nevyhnutelné stejně tak jako zranění, která mohou být jeho důsledkem (Krishnaveni, & Shahin, 2014). Endresen a Olweus (2005) ve své práci zmiňují předpoklad efektu sportu na morální postoje.

### 1.3.2 Bojové sporty

Bojové sporty jsou zaměřeny na osvojování bojových technik a zlepšování osobního výkonu. Tréninky bojových umění implikují rozšíření repertoáru agresivního chování (Endresen, & Olweus, 2005). Cílem samotného souboje je překonat protivníka (Martínková, & Vágner, 2010). Řadí se sem sporty úderové (např.: box), kopové (např.: kickbox, taekwondo, karate), pákové a úchopové (např.: judo, zápas, jiu jitsu), s využitím zbraní (např.: šerm) a smíšené. V rámci airsoftu se setkáváme s prvky, které jsou bojovým sportům blízké. Součástí scénáře nejedné akce je tzv. aréna, ve které spolu hráči zápasí o cenné herní atributy.

Ve společnosti panuje zažitý stereotyp, že praktikování bojového sportu nebo umění vede ke zvýšení agrese. Jedinci, kteří se takovým aktivitám věnují, bývají nahlíženi jako agresivní a nebezpeční (Kuśnierz, & Bartik, 2014). Ukazuje se jako pravděpodobné, že jedinci, kteří se více zapojují do kriminálního a agresivního chování, vyhledávají účast v moderních bojových sportech. Lze předpokládat, že lidé, kteří praktikují bojové sporty, už před tím, než se jim začali věnovat, vykazovali vyšší úroveň agrese (Blomqvist Mickelsson, 2020). V odborné literatuře čteme různá zjištění o vztahu mezi účastí v bojových sportech a agresí. Endresen a Olweus (2005) v longitudinální studii na vzorku 5 171 studentů (mužského pohlaví, ve věku 11-15 let) našli korelaci mezi účastí v silových sportech, mezi které řadí box, bojové sporty, wrestling a posilování, a zapojením se do antisociálního chování (včetně násilí). U lidí, kteří se věnují kickboxu, se na rozdíl od nesportovců nebo lidí, kteří trénují karate nebo plavou, prokázala vyšší úroveň agrese (Boostani, & Boostani, 2012). Na druhou stranu úroveň agrese se nijak výrazně neliší u lidí, kteří provozují box nebo ju-jitsu a u karatistů byla znatelně nižší než u těch, kteří se bojovým sportům nevěnují (Kuśnierz, & Bartik, 2014). Lidé, kteří praktikují bojová umění, v kontrastu k psychologické literatuře otevřeně zastávají názor, že zdravé a vhodné vyjádření agrese může být prospěšné pro osobní rozvoj. Konfrontace s fyzickým agresorem v bojovém sportu může jedince naučit pracovat se svým vlastním strachem, agresí, schopností jednat a sebevědomím (Fletcher, & Milton, 2009). Z výše zmíněných informací vyplývá, že tyto sporty může vyhledávat určitým způsobem specifická skupina lidí a není tedy jasné, jestli zmíněné korelace nesouvisejí s výběrovostí této skupiny. Zároveň je možné se domnívat, že by se tito lidé projevovali ještě agresivněji, kdyby se danému sportu nevěnovali.

Objevují se i studie zabývající se vztahem mezi účastí v bojových sportech a postoji k násilí. Například Björkqvist a Varhama (2001) porovnávali postoje k násilí mezi karatisty a nekontaktními sportovci. Zajímavé je jejich zjištění, že muži karatisté vykazovali nižší úroveň akceptace násilí v porovnání se skupinou nekontaktních sportovců, zatímco ženy

karatistky vykazovaly naopak vyšší akceptaci než skupina nekontaktních sportovkyň. To si autoři vysvětlují tím, že si ženy mohou karate spojovat s právem fyzicky se bránit proti napadení, zatímco muži mají tendenci si karate spojovat s nenásilnou obranou.

### **1.3.3 Válku simulující hry**

Mezi válku simulující aktivity můžeme řadit válečné rekonstrukce (reenactment), airsoft, paintball, lasergame a celou řadu počítačových her. Z těchto skupin jsou hráči airsoftu považováni za nejvíce militantní, protože používají propracovanější a reálnější zbraně a vybavení a vyhledávají reálnější „válečné“ prostředí (Dusseault, & Shanks, 2014).

Tyto aktivity využívají různé herní scénáře od jednoduchých přestřelek a dovednostních testů až po komplikovaně organizované válečné simulace, historické rekonstrukce a fiktivní vojenská setkání zahrnující historické skupiny i současné nepřátele. Dobrý herní scénář by měl napodobit odpovídající pocity ohrožení, zmatku, teroru a adrenalinu (Lieberman, 2014). Nezřídka bývají využívány jako tréninkový nástroj k získání strategických a taktických dovedností, ve vzdělávání a na profesionálních školeních. Často jsou také hrány čistě pro potěšení. Vedlejším produktem účasti lidí v těchto aktivitách může být i získání podpory a souhlasu pro použití armádní síly mezi běžnými lidmi.

Pro miliony hráčů napříč světem začala válka představovat hru. Taková hra je něčím mezi fantazií a realitou. Slouží k experimentování (Shaw, 2010). Hráči si mohou otestovat svoji schopnost dosáhnout vytyčeného cíle nebo jak dokážou ovlivnit skupinu lidí (Dusseault, & Shanks, 2014). Na nepřátele bývá v těchto hrách nahlíženo anonymně a jako na součást nepřátelského kolektivu. Hráči se většinou dělí na my (které je hierarchizované a každý člen má své individuální charakteristiky) a nepřítel (který bývá vnímán zjednodušeně) (Shaw, 2010).

V hrách simulujících válku se používají repliky střelných zbraní, proto je pravděpodobné, že se při těchto aktivitách objevuje efekt zbraně. Poprvé byl tento efekt demonstrován v experimentu Berkowitz a LePage (1967). Na 100 studentech mužského pohlaví testovali hypotézu, že střelné zbraně mohou vyvolat agresivní reakce lidí připravených agresivně jednat. Studenti dostávali elektrické šoky od údajných kolegů a pak měli možnost jim je opěťovat. To probíhalo v místnosti, kde v případě některých studentů ležela na stole střelná zbraň. Výsledky studie hypotézu podpořily. Závěry experimentálního výzkumu souhrnně naznačují, že přítomnost zbraní podněcuje některé lidi k agresivnímu chování (Turner, Simons, Berkowitz, & Frodi, 1977). Klinesmith, Kasser, & McAndrew (2006) ve své studii rozdělili 30 studentů do experimentální a kontrolní skupiny. Nejprve všem odebrali vzorek slin. Pak nechali členy experimentální skupiny manipulovat s replikou



zbraně a členy kontrolní skupiny s dětskou hračkou. Následně sledovali, kolik pálivé omáčky přidají do vody určené pro někoho jiného členové jednotlivých skupin a opět jim odebrali vzorek slin. Ukázalo se, že u jedinců, kteří manipulovali s replikou zbraně, došlo k většímu vyplavení testosteronu a také přidávali do vody větší množství pálivé omáčky. Z toho vyvodili závěry, že interakce se zbraní zvyšuje hladinu testosteronu a agresivní chování. Výsledky práce Anderson, Benjamin, & Bartholow (1998) ukazují, že vystavení jedince symbolu zbraně zvyšuje jeho přístupnost k agresivním myšlenkám.

#### **1.3.4 Agrese a týmoví hráči**

Padesát pět procent respondentů z 6 124 studentů ve Velké Británii uvedlo, že zažilo fyzicky agresivní chování ze strany trenéra nebo spoluhráčů. Fyzická agrese a násilí bývá mezi členy týmu akceptována. Často se objevuje ve formě potrestání slabého výkonu nebo šikany (Stafford, Alexander, & Fry, 2013). Lze se domnívat, že členství v týmu může ovlivnit úroveň agrese, kterou budeme pozorovat u daného jedince.

Airsoftu je možné se věnovat jak individuálně, tak jako člen týmu. To, jakým způsobem konkrétní člověk tuto aktivitu provozuje, by mohlo hrát roli v tom, jaká úroveň tolerance vůči násilí u něj byla naměřena.

V týmu se jedinec učí sociálním a emočním dovednostem, které se později mohou uplatnit i mimo sportovní kontext. Být součástí týmu přispívá k osvojení emoční seberegulace, schopnosti spolupracovat a morálních zásad. Vytvářejí se zde normy, které ve svém důsledku mohou vést k agresivnímu chování. Mezi takové normy patří: akceptace bolesti a zranění během hry, soustředění se na to, že jde o soutěž, jejíž prioritou je vyhrát a přijatelnost agresivního chování vůči soupeři. Naopak členství v dobře organizovaném týmu může vést k tomu, že se jedinci vyhýbají účasti v agresivním chování. Pokud není násilí a agrese v týmu tolerována, může to mít preventivní účinek na agresi hráče v jeho každodenním životě (Scheithauer, Leppin, & Hess, 2020).

Existuje pozitivní korelace mezi identifikací s týmem a ochotou zvážit anonymní činy hostilní agrese vůči týmu soupeřů (Wann, Haynes, McLean, & Pullen, 2003). Khetmalis (2012) porovnával sportovní agresi u hráčů týmových a individuálních sportů. Došel k závěru, že týmoví hráči jsou agresivnější než jedinci, kteří hrají sami za sebe. Slabinou tohoto výzkumu je ale malý vzorek (50 respondentů).

#### **1.4 Agrese a členové ozbrojených složek**

V České republice existují dvě formy ozbrojených složek: Ozbrojené síly ČR a Ozbrojený bezpečnostní sbor. Pod ozbrojené síly spadá Armáda ČR, Vojenská kancelář prezidenta republiky a Hradní stráž. Jejich hlavním úkolem je připravovat se k obraně ČR

a bránit ji proti vnějšímu napadení (Zákon č. 219/1999 Sb., o ozbrojených silách České republiky). Ozbrojený bezpečnostní sbor se skládá z Policie ČR, Vězeňské služby ČR a Celní správy ČR. Jejich povinností je plnit úkoly bezpečnostního charakteru jako jsou ochrana celospolečenských zájmů a hodnot, ochrana fyzických osob, jejich životů, zdraví, lidské důstojnosti a majetku, právnických osob a jejich majetku (zákon č. 361/2003 Sb., o služebním poměru příslušníků bezpečnostních sborů).

Tyto profese mají na člověka vysoké nároky. Často je vystaven náročným a stresovým situacím, ve kterých si musí vypěstovat určitou odolnost. Během základního výcviku členové ozbrojených složek prochází přísným procesem adaptace na dané prostředí a jeho normy, osvojují si bojovou morálku a nový systém hodnot (Koeszegi, Zedlacher, & Hudribusch, 2014). V průběhu jejich profesního života dochází, přirozeně nebo i cíleně, k naučení a posílení jejich agresivního chování a ke změně postojů, zároveň by měli získat nad svými agresivními projevy kontrolu. Za použití nepřiměřené agrese u jedinců těchto profesí mohou být zodpovědné osobní postoje a charakteristiky, psychické poruchy, nepříznivé pracovní zkušenosti ale především specifika konkrétní situace. Pokud je situace vnímaná jako život ohrožující, pak je dost pravděpodobné, že jedinec použije k obraně sebe a dalších lidí prostředky, které mohou být následně nahlíženy jako nepřiměřené (Miller, 2015). U jedinců, které zkoumala Zejdová (2015), došlo v důsledku profese v ozbrojených složkách k pozitivním (např. větší disciplinovanost) i negativním (např. větší tvrdost a hrubost ve vztahu k problémovým osobám) změnám v chování.

Identita vojáka je spojena s postoji k válce a represivním opatřením. Postoje k válce se vztahují k samotné podstatě vojenské profese a postoje k represii souvisí s legitimitou státního monopolu (jehož jsou vojáci součástí) k používání násilí (Sundberg, 2017). Lze předpokládat, že podobně je to i u dalších členů ozbrojených složek. Vzhledem k podstatě jejich profese u nich můžeme předpokládat soubor specifických postojů k násilí.

Mezi hráči airsoftu jsou často lidé, kteří pracují u ozbrojených složek. Je možné ho vyhledávají právě proto, že je to prostředí, kde mohou zacházet se zbraněmi a trénovat si manipulaci s nimi, aniž by někomu ublížili. Tato skutečnost by mohla u některých jedinců zasahovat do naměřené úrovně tolerance vůči násilí.

## **1.5 Muži, ženy a agrese**

Airsoft je mužské prostředí. Dívek nebo žen s takovým zájmem je zatím poskromnu. Je tomu tak u nás ale i v jiných zemích, kde se airsoft hraje. Přestože přibývá žen, které se takové aktivitě věnují, pořád je jich výrazně méně než mužů (Hardwick, 2016). To, že hráči tráví podstatnou část svého volného času v až na výjimky výhradně mužském kolektivu, by

mohlo hrát roli ve vytváření jejich postojů k použití fyzické síly, jejichž podmnnožinou jsou postoje k násilí.

V odborných publikacích se často setkáváme s názorem, že muži jsou agresivnější než ženy (Card, Stucky, Sawalani, & Little, 2008). Bývá to odůvodňováno např.: teorií sexuální selekce (Trivers, 1972), vyšším množstvím testosteronu (prokázáno u zvířat, u lidí chybí přesvědčivé důkazy) (Simpson, 2001), teorií sociální role (Archer, 2006) nebo teorií sociálního učení (Bandura, 1973). Mladí muži signifikantně více hrají násilné počítačové hry a více se chovají agresivně než dívky (Gentile, Li, Khoo, Prot, & Anderson, 2014). Tento rozdíl mezi pohlavími je výrazný a důvěryhodný ve fyzické agresi, méně je tomu tak u agrese verbální (Hyde, 2005).

To, že se ženy projevují méně agresivně, se vysvětluje i tím, že jsou více zdatné v sociální kognici, lépe zvládají řešení mezilidských problémů a jsou empatičtější. Problémová vrstevnická skupina může omezit rozvoj těchto prosociálních kognitivních dovedností, a to může vést většímu výskytu agresivního chování (Bennett, Farrington, & Huesmann, 2005). Dívky se snáze než chlapci nechají ovlivnit prosociálně jednajícími vrstevníky (Deschenes, & Esbensen, 1999).

K pohlaví nebo genderu vztažená sociální role je považována za jeden z nejvýznamnějších vlivů na chování. U mužské role jsou častější projevy agrese a tolerantnější postoje k ní (Smith, 1975). Muži více než ženy podporují násilné řešení konfliktů (Björkqvist, & Varhama, 2001) a více schvalují agresivní chování (Smith, 1975). S podobnými genderově podmíněnými postoji se setkáváme i u akceptace agrese při sportovních aktivitách (Gardner, & Janelle, 2002).

## **2. Tolerance vůči násilí**

### **2.1 Vymezení pojmu tolerance**

Tolerance znamená akceptovat věci, s nimiž člověk nesouhlasí, neschvaluje je nebo je nemá rád. Obsahuje v sobě paradox přijímání věcí, které člověk odmítá nebo proti nim má námitky (Van Doorn, 2014). Musí mít svůj objekt (tolerance vůči čemu) a meze. V českém jazyce se pro označení tohoto pojmu používá také synonymum snášenlivost (Sokol, 2019). Jako časté téma se vyskytuje v sociologii (Van Doorn, 2014; Ferrar, 1976) a ve filozofii (Sokol, 2019), ale setkáváme se s ní i v psychologii (Witenberg, 2019; Williams, & Jackson, 2015). Nejčastěji bývá zmiňována v kontextu meziskupinových vztahů (Christie, & Dawes, 2001). Z tohoto hlediska ale není pro tuto práci relevantní.

Skládá se z několika dimenzí: Pozitivní přesvědčení, logická tolerance, přesvědčení za dobrých okolností a negativní přesvědčení. Do první dimenze patří uvážení přesvědčení, že určitý názor nebo chování je přijatelné a mělo by mu být umožněno plné vyjádření. Pod logickou toleranci se řadí přesvědčení, že názor nebo chování je nesprávné, ale přesto by mělo být umožněno jeho vyjádření. Do třetí dimenze náleží přesvědčení, že určitý názor nebo chování je přijatelné, ale není účelné umožnit jeho vyjádření. V poslední se objevují negativní přesvědčení, že určité názory nebo chování jsou nesprávné nebo nemorální a měly by být zakázány. Tyto dimenze představují jednotlivé body kontinua, samy o sobě jsou ale prostředkem k lepšímu pochopení složek tolerance. Tolerance souvisí s obecnými postoji jedince k morálnímu řádu. Nevýhodou jejího měření je, že známe pouze naměřené skóre. Nevíme, k čemu se vztahuje, co daný jedinec schvaluje a povoluje, s čím nesouhlasí, ale přesto to povoluje, s čím nesouhlasí a nepovoluje to a jaké jsou zdroje těchto jeho názorů (Ferrari, 1976).

S tolerancí korelují minimálně dva významné prediktory: vzdělání a vnímaná hrozba. S vyšším vzděláním tolerance obvykle stoupá, a naopak se silnějšími pocity ohrožení klesá (Van Doorn, 2014).

Zastávané tolerantní postoje nemusí být v souladu s tím, jak se jedinec zachová v reálné situaci (Van Doorn, 2014).

## **2.2 Vymezení pojmu tolerance vůči násilí**

Tolerance vůči násilí je poměrně málo specifický konstrukt. Lze si pod ní představit obecné postoje k násilí i postoje k násilnému chování (Caprara, Cinanni, & Mazzotti, 1989). Je zakořeněna v jedincově systému hodnot a je považována za naučenou sociální orientaci (Caprara, Barbaranelli, & Zimbardo, 1996). Významně koreluje s podrážděností, hostilní ruminací, vnějším těžištěm kontroly a častější účastí v násilných situacích (Caprara, Cinanni, & Mazzotti, 1989). Caprara, & Pastorelli (1989) o ní uvažují jako o latentním faktoru, který je základem různých projevů násilí.

Pro stejnou problematiku bývá častěji využíván pojem akceptace/přijatelnosti násilí (Ruel, Lavoie, Hébert, & Blais, 2020; Shorey, Fite, Torres, Stuart, & Temple, 2019). Například Marshall, & Furr, (2010) používají ve své práci pojmy tolerance a akceptace násilí jako vzájemně se zastupující.

Sigler (1995) tvrdí, že západní společnost vykazuje vysokou míru tolerance vůči násilí. Použití fyzické síly je například ospravedlnitelné při vyjadřování politického nesouhlasu, při ochraně sebe nebo svého majetku a během sporů v domácnosti. Tuto akceptaci různých forem násilí si vysvětluje zakořeněným americkým systémem hodnot a

historií, která je protkána různými násilnými událostmi. Vnímání násilí jako přijatelné alternativy za určitých okolností vytváří situace, kdy ti, kteří je používají, mohou definovat své chování jako přijatelné nebo nutné.

Lidé, kteří si myslí, že je morálně přijatelné použít násilí k dosažení určitých cílů, se mohou s větší pravděpodobností v určitých situacích zachovat násilně, méně pravděpodobně odsoudí takové chování u jiných lidí a s menší pravděpodobností budou nápomocni právním orgánům při odhalování a stíhání násilných činů (Jackson, Huq, Bradford, & Tyler, 2013).

## **2.3 Postoje vůči násilí**

Postoje vůči násilí lze interpretovat jako hodnocení různých druhů násilného chování (Anderson, Benjamin, Wood, & Bonacci, 2006). Sundberg (2014) definuje násilné postoje jako pozitivní hodnocení činů, aktérů nebo norem fyzické újmy nebo poškození. Tato definice zahrnuje kolektivní i individuální násilí, stejně jako institucionalizované a neinstitucionalizované.

Postoje veřejnosti k násilí mohou být nahlíženy jako prostředek sociální kontroly nebo změny, a to v tom smyslu, že udávají, jaké chování je správné a jaké je naopak nežádoucí. V konečném důsledku mohou snížit nebo naopak zvýšit počet nežádoucích jevů ve společnosti. Například pozitivní postoje společnosti k legitimitě použití síly policií mají potlačující účinek na postoje týkající se soukromého násilí (Jackson, Huq, Bradford, & Tyler, 2013).

Postoje k násilí mohou být také považovány za důležitý mediátor v procesu proměny negativních pocitů v agresivní chování (Velicer, Huckel, & Hansen, 1989). Také se mohou ukazovat jako spolehlivější než tvrzení o očekávaném použití násilí, protože respondenti mohou z různých důvodů více podceňovat svůj sklon k násilí, než zkreslují vyjádření svých postojů (Jackson, Huq, Bradford, & Tyler, 2013). Při jejich zjišťování si ale musíme dávat pozor, abychom nepodlehli dojmu, že jsme změřili předvídatelné vzorce chování. Už LaPiere (1934) nám dokázal, že zastávané postoje nemusí být v souladu s tím, jak se člověk ve skutečnosti zachová. Pozitivní postoje k násilí rozhodně nejsou důkazem sklonu k násilí (Jackson, Huq, Bradford, & Tyler, 2013). Proto bychom se k dotazníkům na měření postojů měli uchýlovat jen tehdy, když dost dobře nemůžeme sledovat, jak se člověk v dané situaci opravdu chová (LaPiere, 1934).

### **2.3.1 Vystavení násilí ve vztahu k postojům k násilí**

Lidé jsou vystaveni násilí v několika různých situacích jejich života. Někteří žijí v oblastech vojenských nepokojů a násilných politických převratů. Jiní se setkávají s násilím

v rámci své komunity, kdy se o něm doslýchají od okolí nebo přímo slyší výkřiky a výstřely. Muži, ženy i děti mohou být svědky nebo oběťmi různých druhů trestné činnosti (loupeže, přepadení, vyhrožování zbraní, týraní a zneužívání). Děti ve školním věku mohou zažít šikanu nebo být jejími svědky. Lidé mohou čelit násilí doma, ve škole, v práci, venku i na internetu a dozvídají se o něm v médiích. Objevují se teorie, které se snaží poukázat na to, že expozice násilí může formovat postoje, které k němu lidé zastávají (Murshid, & Murshid, 2019).

Za oběť násilí jsou považováni lidé, kteří prožili domácí násilí, znásilnění, přepadení a šikanu, nebo ti, kteří byli zavražděni (Ochberg, 2013). Vystavení adolescentů násilí je v Evropě nižší než v Americe. Studenti v Evropě jsou nejčastěji vystaveni, ať už v roli svědka nebo oběti, bití nebo přepadení a pronásledování (Vermeiren, Ruchkin, Leckman, Deboutte, & Schwab-Stone, 2002).

Šikana je problém, se kterým se setkáváme ve školním prostředí. Pro některé děti to může být první kontakt s násilím. Brockenbrough, Cornell, & Loper (2002) se ve své studii zabývali postoji obětí šikany k agresí. Z celkového počtu 761 obětí necelých 20% procent zastávalo agresivní postoje (př.: „Je to dobrý pocit, když někoho udeřím.“) a 47% vypovídalo neagresivní postoje. Zbýlých 33% se nacházelo na středě. U skupiny obětí s agresivními postoji je častý výskyt velmi rizikového chování (např. užívání alkoholu a drog a účast v bitkách) (Brockenbrough, Cornell, & Loper, 2002).

Oběti na násilí reagují různě. Jedná-li se o náhlý nečekaný násilný útok, reagují nejprve šokem, otupělostí a nedůvěrou v to, že se to opravdu děje. Poté následuje strach nebo hněv. Přidaným zdrojem hněvu může být i společnost, která často na trestný čin reaguje ignorováním, vyloučením a obviňováním oběti ze spoluúčasti na trestném činu. Tento paradoxní přístup okolí způsobuje, že se oběť cítí izolovaná, bezmocná a prožívá svět jako nepřátelské prostředí (Symonds, 1975). Vystavení násilí může vyústit dvěma směry. Jedním z nich je normalizace agresivního chování. Jedinec si vytvoří přesvědčení, že agresivní projevy jsou normální, a proto morálně přijatelné, a to vede k tomu, že se začne chovat agresivněji. Druhou variantou je vyhýbavý mechanismus zvládání. Pod takovou reakci spadá psychologické nebo fyzické distancování se od stresoru, externalizace emocí a obrácení se do sebe prostřednictvím obav a sebelítosti (Boxer, Morris, Terranova, Kithakye, Savoy, & McFaul, 2008). U lidí, kteří byli v průběhu svého života oběťmi nebo svědky násilí, byly naměřeny vyšší úrovně agrese a deprese (Scarpa, 2001). Vystavení násilí u jedinců způsobuje psychologický distres a také se u nich objevuje intenzivnější prožívání ohrožení. To vede ke změně jejich názorů, konkrétně méně zastávají pozitivní postoje k míru (Hirsch-Hoefler, Canetti, Rapaport, & Hobfoll, 2016). Tarabah, Badr, Usta, &

Doyle (2015) uvádějí, že existuje vztah mezi vystavením násilí a vyšší úrovni pronásilných postojů.

Jsou-li děti svědky násilí nebo jsou-li mu vystaveny, je velmi pravděpodobné, že v dospělosti budou zastávat postoje podporující násilí. Také se mohou ve svých pozdějších vztazích chovat více násilně, protože si osvojily postoje, které jim to usnadňují (Markowitz, 2001). V rozporu s tím jsou výsledky studie, kde děti, které uvedly prožití větší viktimizace, uváděly menší souhlas s agresivním reagováním (Boxer, Morris, Terranova, Kithakye, Savoy, & McFaul, 2008).

### **2.3.2 Mediální a virtuální působení**

Sledování násilí v médiích může mít zásadní dopad na emoce, kognici a chování (Bushman, 1995; Lin, 2013).

V literatuře se dozvídáme, že agresivní video u sledujících vyvolává agresivní náladu a také se lidé po jeho zhlédnutí agresivněji chovají. Tyto efekty jsou výraznější u jedinců s vyšší úrovní agrese. Takoví lidé jsou dokonce k mediálnímu násilí více přitahováni. Když si vybírají mezi násilným a nenásilným filmem, častěji než lidé s nižší úrovní agresivity zvolí násilný (Bushman, 1995). Muži s vyšší mírou psychotismu po zhlédnutí videa, které zobrazovalo bezdůvodné násilí, více (než ženy, nebo muži s podprůměrnou mírou psychotismu) schvalovali použití násilí při řešení konfliktů a také více souhlasili s tresty smrti (Zillmann, & Weaver, 1997).

Existuje i několik prací, které hledají souvislost mezi sledováním násilných obsahů a tolerantnějšími postoji k násilí. Ukázalo se například, že větší počet hodin strávených sledováním kontaktních sportů v televizi je spojen s příznivějšími postoji k vojenské připravenosti, k agresivním vojenským zásahům a k represivní politice. Stejně tak větší počet hodin strávených díváním se na násilné filmy je spojen s příznivějšími postoji k vojenské připravenosti (Brady, 2007). Velká část podobných studií se zaměřuje na změnu postojů k sexuálnímu násilí a znásilnění (Seabrook, Ward, & Giaccardi, 2019; Weisz, & Earls, 1995).

Děti, které se dívají na agresi v televizi, vykazují větší toleranci k agresivnímu chování. Rodičům se proto doporučuje, aby si s dětmi povídali o násilném obsahu filmů. Může to zmírnit dopady televizního násilí na jejich postoje (Ruh Linder, & Werner, 2012).

Větší efekt než filmy mají díky své interaktivitě počítačové hry. Hráči vykazují větší nárůst agresivních pocitů i myšlenek a jsou více fyziologicky aktivovaní než lidé, kteří jen sledují zaznamenanou část hry nebo filmu (Lin, 2013).

Vystavení násilí v počítačových hrách může ovlivňovat postoje k agresivním projevům. Např. Wei (2007) uvádí, že hraní násilných videoher signifikantně souvisí s větší tolerancí k násilí. V současné době jsou takové počítačové hry oblíbenou volnočasovou aktivitou. Díky tomu se více lidí a zdrojů věnuje jejich rozvoji. Důsledkem toho jsou tyto hry čím dál tím interaktivnější a reálnější. Lze předpokládat, že zvýšený realismus eskaluje jejich vliv na postoje a chování (Beck, Boys, Rose, & Beck, 2012).

Ačkoli bylo provedeno více než sto studií zaměřených na zkoumání dopadu násilných videoher na agresi, nebylo dosaženo jasného konsensu, zejména pokud jde o jejich dlouhodobý dopad na násilné chování a kognitivní stránku agrese (Teng, Chong, Siew, & Skoric, 2011). Samotní hráči většinou odmítají, že by je hry učinily agresivnějšími (Greitemeyer, 2014). Přesto existuje mnoho výzkumů, které efekt násilných her na agresi dokládají (Gentile, Li, Khoo, Prot, & Anderson, 2014; Wei, 2007). Vystavení počítačovým hrám s násilným obsahem zvyšuje riziko desenzibilizace vůči násilí, do tohoto procesu ale vstupují i další faktory. Desenzibilizace může mít za následek zvýšení agrese a snížení prosociálního chování (Brockmyer, 2015). S tím ale nesouhlasí výsledky jiných prací, které ukazují, že násilné počítačové hry nezvyšují agresi ani nesnižují empatii, ale do jisté míry ovlivňují postoje (Teng, Chong, Siew, & Skoric, 2011; Yang, Gibson, Lueke, Huesmann, & Bushman, 2014). Longitudinální výzkum Gentile, Li, Khoo, Prot, & Anderson (2014) upozorňuje na to, že používání násilných videoher ovlivňuje agresivní chování z dlouhodobého hlediska především vytvářením trvalých změn v kognici vztahujících se k agresi. Jednou z doložených kognitivních změn je zkreslení vnímání toho, co je považováno za agresivní (Greitemeyer, 2014). Zajímavá je studie Beck, Boys, Rose, & Beck (2012) zkoumající vztah mezi sledováním videoher obsahujících násilí na ženách a postoji k ženám. Neposkytla podporu pro tvrzení, že vystavení násilným videohrám zvyšuje negativní postoje k ženám. Zjištění studie však naznačují, že sexuální objektifikace žen a násilí na ženách ve videohrách zvyšují víru v mýty o znásilnění u mužských účastníků.

## **2.4 Měření tolerance vůči násilí**

Studií zaměřených přímo na toleranci vůči násilí existuje málo. Spíše se setkáváme s články zabývajícími se postoji k násilí nebo jeho akceptací. To jsou ale pojmy, které, jak už bylo řečeno výše, s tolerancí vůči násilí úzce souvisí a často se zabývají úplně stejnou problematikou.

K měření postojů lze přistupovat přímo/explicitně a nepřímo/implicitně. Při implicitním měření si probandi nejsou vědomi toho, co u nich daná metoda zkoumá. Naopak při explicitním si uvědomují, že je po nich požadováno podat seberefektivní informaci o svém postoji (Petty, Fazio, & Brinol, 2008, In Petty, Fazio, & Brinol). Nejčastěji



jsou postoje měřeny na jednodimenzionální (např. Likertově) škále, pomocí které jedinec vyjadřuje své pozitivní nebo negativní hodnocení čehokoli (v případě této práce použití násilí). Při zjišťování postojů vůči násilí se můžeme potýkat s několika problémy. Lidé mohou k jednomu objektu zastávat jak implicitní, tak i explicitní postoj a ty mohou být i vzájemně protichůdné (Wilson, Lindsey, & Schooler, 2000). Zvolíme-li metodu dotazníku, měli bychom počítat se sociální žádoucností, náchylností k extrémním hodnotám a tendencí k souhlasu. Sociální žádoucnost lze chápat jako tendenci odpovídat způsobem, který je společností schvalován, případně i odměňován. Tendence k extrémním hodnotám se projevuje tak, že jedinec při hodnocení tíhne k extrémním hodnotám na okrajích stupnice. Její opak nastává, když se jedinec při hodnocení často rozhoduje pro střední hodnotu (Paulhus, 1991, In Robinson, Shaver, & Wrightsman). Tendencí k souhlasu můžeme rozumět respondentovu náchylnost k souhlasu s tvrzením bez ohledu na jeho obsah (Martin, 1964). Také nelze vždy předpokládat, že jednotlivé položky budou všemi respondenty pochopeny stejně. Hodnocení položky tak může záviset na jejím porozumění, ale i na kontextu, v jakém je daná osoba tázána (Krosnick, Judd, & Wittenbrink, 2005, In Albarracin, Johnson, & Zanna).

Postoje vůči násilí se zkoumají v oblasti dětského vývoje, sexuálního, domácího a interpersonálního násilí, až po obecné škály měřící postoje k násilí (Velicer, Huckel, & Hansen, 1989). Měří je například Škála násilí. Ta se skládá z 25 položek. Její výsledný skóre reflektuje respondentovu úroveň schvalování fyzické agrese vyskytující se v různých sociokulturních kontextech (Bardis, 1973). Rozšiřuje ji Velicerova škála postojů vůči násilí. Velicer demonstroval, že původní škála neměří jeden obecný faktor, ale zabývá se čtyřmi konstrukty (postoji k válce, k tělesným trestům, k trestům za spáchání trestných činů a k extrémnímu mezilidskému násilí), k nimž doplnil postoje k intimnímu násilí. Tato rozšířená škála se skládá z 46 položek (Velicer, Huckel, & Hansen, 1989).

Výzkum tolerance vůči násilí může být pojat různě. Například Marshall, & Furr (2010) ve své studii hledali souvislost mezi tolerancí vůči násilí na ženách a sociodemografickými údaji u žen v Turecku. Toleranci vůči násilí měřili pomocí otázek, zda ženy souhlasí s tvrzením, že muž je v různých situacích (např. když žena spálí jídlo) oprávněný svou ženu bít. Hadjar, Schiefer, Boehnke, Frindte, & Geschke (2019) se zabývali vazbou mezi náboženskou vírou, určitými aspekty osobnosti (soutěživostí, orientací na úspěch, prosazováním vlastních cílů na úkor ostatních a individualistickým zaměřením) a postoji akceptujícími násilí. Akceptace násilí byla měřena položkou: „Ohrožování muslimského světa západem ospravedlňuje muslimy k tomu, aby se násilně bránili.“. Většina takových výzkumů se vyskytuje na pomezí psychologie a sociologie a nezřídka v nich převažuje sociologický přístup.

Pro tuto práci jsou důležité zejména studie G. V. Caprara, jehož dotazník je použit v rámci výzkumné části. Jedná se o metodu vyvinutou psychology a využívanou v psychologických studiích. Vznik, podobu a vlastnosti škály na měření tolerance vůči násilí popisuje Caprara, & Pastorelli (1989) a psychometrické vlastnosti její anglické verze zjišťuje Caprara, Cinanni, & Mazzotti (1989). Caprara toleranci vůči násilí jako aspekt agrese zkoumal i spolu se Zimbardem (Caprara, Barbaranelli, & Zimbardo, 1996). Tvrdí, že podstatou kognitivního rozměru instrumentální agrese je tolerance vůči násilí, další postoje, jako morální uvolněnost, hostilní ruminace, obsedantní nepřátelské myšlenky a další. Později se soustředil spíše na výzkum podrážděnosti a hostilní ruminace (Caprara, Paciello, Gerbino, & Cugini, 2007).

Caprarův dotazník (1989) ve své práci využívala například Dickerson (1999). Ověřovala vztah mezi tolerancí vůči násilí a sledováním násilí v televizi nebo vystavením násilí v domácnosti. Pro Caprarův dotazník se rozhodla, protože jí zajímala tolerance vůči násilí jako obecný, nikoli konkrétně zaměřený (například na násilí v partnerských vztazích) konstrukt. Ze stejného důvodu byl tento dotazník zvolen i pro tuto práci.

Také Urbánek a Čermák (1997) v rámci svého výzkumu použili Caprarův dotazník. Jejich cílem bylo prozkoumat vzájemné působení vlastní vnímané účinnosti, deprese a různých aspektů agrese u dětí. Díky nim máme v České republice k dispozici český překlad Caprarova testu tolerance vůči násilí.

### **3. Airsoft**

Původ slova airsoft se odvozuje od zbraní na tzv. měkký vzduch (Soft air guns), které ho používají jako poháněcí medium. Pojem měkký vzduch odkazuje k tomu, že se pro tyto zbraně používala jako pohon stlačená směs freonů se silikonovým olejem (Špadrna, P., osobní rozhovor, 29. 4. 2020).

Airsoft je volnočasová aktivita, při které se z replik zbraní střílí nejčastěji šestimilimetrové plastovo-keramické kuličky (Hofmann, 2017). Je to hra, která simuluje válku a násilí s ní spojené. Použití moderních bojových taktik, vybavení a replik zbraní v přírodě, opuštěných budovách a areálech k tomu určených zajišťuje maximální autentičnost (Killerphylos, 2013). Mezi blízké sporty se řadí paintball. Od toho se airsoft odlišuje prokazatelností zásahu. Zásah při airsoftu většinou nezanechává viditelné stopy. Hráči ho musejí přiznat, což klade důraz na jejich férovost (Rošu, 2014). Airsoftová hra může mít různé formy a pravidla upravená podle herního typu, módu a scénáře. Typy airsoftových her mohou být MilSim (odvozeno od Military Simulation, jedná se o simulaci bojového prostředí), LARP (odvozeno od Live Action Role Play, každému hráči je přidělena

role a on se jí snaží co nejpřesněji naplnit), Bitva (akce pro zábavu, kompetitivní). Mód airsoftové hry může být smyšlený příběhový děj, simulace skutečné události, cvičení nebo arénový souboj. O scénáři airsoftové hry rozhodují její organizátoři, může být například post-apokalyptický, simulace konfliktů na blízkém východě, cvičení střetů dvou týmů nebo soutěž v zabránění nepřátelských vlajek. V rámci těchto akcí dochází ke střetům zájmu soutěžících stran, tyto střety můžou mít podobu přestřelky, kontaktních soubojů, výsledků, ale i neutrálních setkání (Alfred, 2012).

Airsoft, jak ho dnes známe, vznikl v Japonsku v druhé polovině sedmdesátých let dvacátého století. Do Evropy a Ameriky se rozšířil mezi lety 1985-1990. V České republice se objevil poprvé v první polovině devadesátých let (Hofmann, 2017). „V některých zemích je zakázán nebo omezen, pro což existují minimálně dvě vysvětlení – zaprvé používá vizuálně dokonale napodobeniny reálných střelných zbraní, za druhé rychlost a síla projektilů může způsobit zranění“ (Rošu, 2014, s. 1317). V Tuzemsku o airsoftových pistolích (zbraň kategorie D) pojednává zákon č. 119/2002 Sb., o střelných zbraních a střelivu. Takové zbraně mohou nabývat do vlastnictví a držet je pouze fyzické osoby starší 18 let. Střelba z nich je zakázána na místě, kde by mohlo dojít k ohrožení života nebo újmy na zdraví či majetku jiné osoby. Držitel je povinen zbraň zabezpečit proti zneužití, ztrátě nebo odcizení, nesmí zbraň nosit viditelně v místech, kde se může volně pohybovat veřejnost a nesmí s ní manipulovat, pokud má sníženou schopnost zbraň používat (např. v důsledku nemoci nebo požití návykových látek).

Původní pravidla této aktivity sestavila CASA (Czech AirSoft Association). Mají všeobecný charakter a bývají upravována podle scénáře a lokace konkrétní akce. Asociace už neexistuje, proto si většina týmů tvoří pravidla vlastní, při čemž se inspirovali těmi původními. Ty jsou k dispozici na stránkách [www.vojsko.net](http://www.vojsko.net). Jedná se o 28 pravidel. Je v nich vymezeno konání bojových akcí, jaká se smí používat munice, volnost ve specifikách jednotek, povinnost být vybaven ochrannými pomůckami, za jakých okolností je platný zásah a další (Kroužek, 1999).

Airsoftové hráče lze rozdělit do tří skupin. V první skupině („rekreační“) jsou hráči, pro které je airsoft příjemným víkendovým odreagováním. Nejvíce financí investují do zbraní. V další skupině jsou lidé, kteří využívají tento sport k sebevýchově. Peníze vkládají také do vybavení jako jsou uniformy, svítilny a podobně, ale není pro ně důležité, aby všichni členi týmu měli stejné uniformy. Poslední skupina („military“) jsou nadšenci, kteří se snaží co nejvěrněji napodobovat reálné válečné jednotky daného časového období. Toto rozdělení skupin nemá pevně dané hranice, je spíše intuitivní, ale mezi hráči obecně uznávané (Hofmann, 2017).

Airsoft je hra typická pro muže. Někoho by mohlo překvapit, že se mu věnují i ženy (i když v mnohem menší míře). Rošu (2014) si jejich účast vysvětluje přáním napodobit hrdinky z oblíbených filmů a sdílet volnočasové aktivity se svým partnerem. Upozorňuje také na účast žen v reálných válečných konfliktech, kde prokázaly svou zdatnost a odvalu. V rámci své studie mimo jiné zjistil, že hráči airsoftu nevyhledávají zaměstnání v oblasti vojenství, i když značná část z nich (32%) absolvuje vojenský výcvik. V jeho vzorku airsoftových hráčů mělo 42% dokončené vysokoškolské vzdělání. Co se týče somatické (svaly), motorické (koordinace, vytrvalost, rychlost a síla) a psychické (paměť, rychlost reakce, orientace v prostoru,...) kapacity byla skupina heterogenní. Obecná analýza dat ukazuje airsoft jako mírný sport, který si zakládá na vztazích a dodržování pravidel v rámci komunity a v menší míře také rozvíjí kvalitu mezilidských interakcí (Rošu, 2014).

### **3.1 Agrese v airsoftu**

Bohužel do teď nebyla agrese v tomto sportu zmapována, proto je autorka v této podkapitole nucena vycházet ze svých vlastních herních zážitků a zkušeností dalších hráčů airsoftu.

Krahé (2020) ve své knize definuje agresi jako jakoukoli formu chování, jejímž cílem je ublížit nebo zranit jinou žijící bytost, která je motivována se takovému zacházení vyhnout. V tomto smyslu se v airsoftu s agresí setkáváme zřídka. Poměrně častá je zde instrumentální agrese, která ve hře slouží jako prostředek k dosažení vítězství nebo lepšího hodnocení. Občas se zde objevuje verbální agrese, ať už v rámci různých sporů, nebo ve formě urážek soupeřů. K použití fyzické agrese vůči jinému hráči dochází ojediněle, pokud nepočítáme herní situace, jako jsou souboje v arénách, nebo střelbu. I vzhledem k herním pravidlům a k tomu, jak si hráči zakládají na své reputaci, usilují o to, aby na akcích nedocházelo ke zbytečným projevům agrese. Pokud se některý z hráčů zachová násilně, je to herní komunitou nahlíženo jako jeho osobní selhání. Přesto se stává, že se obzvlášť na vícedenních akcích násilí vyskytne. Například v situacích, kdy si hráči vybíjejí prožívané negativní emoce poškozováním objektů v areálu, nebo se může objevit ve vyhrocených situacích mezi hráči.

Častěji než s reálnou agresí jsme konfrontováni s agresí hranou. Jak už bylo zmíněno výše airsoft je aktivita, která je postavená na simulaci válečného násilí, proto je tu běžné chování, které působí agresivně (střelba, různé souboje atd.). Má blíže k dětské hře než k reálnému válečnému konfliktu. Zdrojem inspirace pro takové hry může být násilí sledované v televizi (James, & McCain, 1982). O problematice dětské hry na válku a předstírané agrese široce pojednává Malloy a McMurray-Schwarz (2004). Zmiňují, že hraná agrese se od skutečné liší svým významem (smyslem hrané agrese není ublížit) a

upozorňují na nedostatek studií, které by se předstíranou agresí zabývaly. Přestože by se dala očekávat souvislost mezi předstíranou agresí a nárůstem agresivního chování, výzkum, který toto tvrzení ověřoval u dětí předškolního věku, došel k opačnému závěru. Děti po účasti v předstírané agresi projevovaly v třídním kolektivu méně fyzické agrese a více prosociálního chování (Fehr, & Russ, 2013). Opačné jsou výsledky několika studií, které našli souvislost mezi hraním násilných počítačových her a vyšší úrovní agrese (Lin, 2013; Willoughby, Adachi, & Good, 2012). Airsoft by mohl být podobně jako dětské hry prostorem pro sociálně přijatelné prožití agrese a pro naučení se jejímu lepšímu zpracování, nebo by mohl podobně jako hraní násilných počítačových her souviset s vyšší úrovní agrese.

Několik teorií by nám mohlo poskytnout vysvětlení pro to, že hraní airsoftu by mohlo být spojeno vyšší úrovní agrese. Dala by se zde uplatnit Zillmannova Teorie transferu excitace (Zillmann, 2008). Během airsoftové akce dochází u hráčů ke zvýšení excitace, prožívají pocity ohrožení, napětí a hněvu. Zvýšená excitace může přetrvávat i po skončení akce a ovlivňovat emoční reakce po návratu do každodenního života. Doznívání excitace z fyzicky namáhavého cvičení usnadňuje agresivní reakce a zvyšuje prožívání hněvu. Dále pak Bandurova Teorie sociálního učení (Bandura, 1977), která byla již stručně popsána v první kapitole. Hráč se může pozorováním ostatních učit zvládat konfrontaci s nepřítelem, neshody v týmu, vlastní hněv a přebírat tak jejich vzorce chování. To, zdali se v budoucnu zachová v podobné situaci stejně jako jiný hráč, závisí na následcích chování onoho hráče. Může se stát, že přijme agresivní vzorce chování. Anderson, Carnagey, Flanagan, Benjamin, Eubanks, a Valentine (2004) vysvětlují vliv násilných počítačových her na agresi pomocí Obecného modelu agrese (Anderson, & Carnagey, 2004). Dle autorky práce by se dalo stejně přistupovat i k vlivu airsoftu na agresi. Anderson a Carnagey (2004) popisují, že pro úroveň agrese jsou určující kognitivní struktury a schémata, která vznikají procesem sociálního učení, které je ovlivňováno osobnostními a situačními proměnnými. Situační proměnou může být hraní počítačových her nebo právě účast v rámci airsoftové aktivity (akce nebo trénink). Osobnostní a situační proměnné jedné události ovlivňují jedincův vnitřní stav (kognici, emoce a nabuzení) a ten má následně vliv na to, jak člověk vnímá situace ve svém okolí, jak je interpretuje a jakým způsobem na ně reaguje. Například plánování a následný střet se soupeřem může u hráče vést k nabití negativních očekávání, předsudků a k tomu, že vnímá své okolí jako nepřátelské a na základě toho může mít v budoucnu větší tendenci k agresivním projevům. Airsoftové akce a tréninky mohou být situační příčinou, která skrze změny v kognici (např. změny postoju a normativních přesvědčení) zvyšuje pravděpodobnost výskytu agresivního chování.

V airsoftu může také docházet k emoční a kognitivní desenzibilizaci vůči násilí. Tyto dva způsoby desenzibilizace již byly popsány v první kapitole. Hráči jsou poměrně často vystaveni hernímu násilí (např. střet s nepřítelem), a občas i reálnému (např. při konfliktech mezi hráči). Časem mohou prožívat slabší emocionální reakce na násilí ve svém okolí a mohou nabít přesvědčení, že násilí je v našich životech časté a nelze se mu vyvarovat. V konečném důsledku může mít desenzibilizace za následek zvýšení agrese a snížení prosociálního chování (Brockmyer, 2015). Základní výbavou každého hráče je replika střelné zbraně. Lze předpokládat, že se v airsoftovém prostředí objevuje efekt zbraně a u hráčů dochází ke zvýšené přístupnosti k agresivním myšlenkám (Anderson, Benjamin, & Bartholow, 1998).

V České republice se jako první možným vlivem hraní airsoftu na agresi u hráčů zabýval Jan Kubík (Kubík, 2018). Ve své diplomové práci si klade stejnou otázku jako autorka této práce, zdali se tolerance vůči násilí liší u hráčů airsoftu oproti těm, kteří se airsoftu nevěnují. Na vzorku 80 lidí (14 až 31 let), z nichž 50 hrálo airsoft, došel k závěru, že hráči airsoftu vykazují vyšší úroveň tolerance vůči násilí. Dále se v jeho práci ukázalo, že lidé, kteří hrají airsoft déle než tři roky, mají toleranci vůči násilí nižší než, ti kteří se mu věnují kratší dobu, ale pořád vyšší než porovnávací skupina. Na základě svých výsledků navrhuje pro další výzkum hypotézu, že airsoft vyhledávají lidé s vyšší tolerancí vůči násilí, ale postupem času ji u nich airsoft snižuje.

## Výzkumná část

Tolerance vůči násilí je významná, málo probádaná oblast lidského zkoumání. Autorka vnímá jako podstatné zabývat se tím, jak airsoft jako populární sportovní aktivita spojená s násilnou tematikou ovlivňuje postoje k agresivnímu chování. Předpokládá u hráčů airsoftu vyšší toleranci vůči násilí. Na základě informací uvedených v literárně-přehledové části vychází z předpokladu, že účast v aktivitách, které jsou spojené s tematikou násilí (př. sledování násilí v médiích, hraní násilných počítačových her, účast v bojových sportech) souvisí s vyšší úrovní agrese a časté vystavení násilným projevům může vést k desenzibilizaci k násilí a změně postojů. Příznivci airsoftu se aktivně zapojují do simulovaného násilí, proto ho autorka také řadí mezi aktivity spojené s tematikou násilí.

### 3. Výzkumný problém, cíle výzkumu a hypotézy nebo výzkumné otázky

Hlavním cílem výzkumu je ověřit, zda existuje rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří se tomuto sportu nevěnují. Dalším výzkumným cílem je zmapovat, jak jednotliví respondenti vnímají násilí v rámci svého života. Díky doplňujícím otázkám bude možné prozkoumat vliv dalších proměnných na toleranci vůči násilí. Na základě výše uvedené literatury považuje autorka práce za možné intervenující proměnné pohlaví, členství v ozbrojených složkách, členství v airsoftovém týmu, hraní násilných počítačových her, sledování násilí v médiích a to, zda byl proband v minulosti obětí násilí.

Z výše zmíněných cílů vyplývají výzkumné otázky a hypotézy:

Hypotézy:

H1: Hráči airsoftu se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí od osob, které se tomuto sportu nevěnují.

H1a: Hráči airsoftu se vykazují statisticky významně vyšší úroveň tolerance vůči násilí než osoby, které se tomuto sportu nevěnují.

Vedlejší hypotézy:

(sloužící k ověření možného vlivu intervenujících proměnných)

H2: Muži a ženy se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

H3: Lidé, kteří jsou členi ozbrojených složek a ti, kteří nejsou, se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

H4: Členi airsoftových týmů a hráči, kteří hrají sami za sebe, se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

H5: Oběti násilí a lidé, kteří nebyli obětí násilí se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

H6: Lidé, co sledují filmy a videa s násilnou tematikou méně často než 1krát v měsíci a lidé, kteří taková videa a filmy sledují alespoň 1krát v měsíci, se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

H7: Lidé, kteří hrají počítačové hry s násilnou tematikou méně často než 1krát v měsíci a lidé, kteří je hrají alespoň 1krát v měsíci, se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

(sloužící k ověření vlivu hraní airsoftu na toleranci vůči násilí)

H8: Čím déle se lidé věnují airsoftu, tím vyšší úroveň tolerance vůči násilí vykazují.

Výzkumné otázky:

VO1: Jaké projevy násilí si hráči airsoftu uvědomovali během poslední akce?

VO2: Co má podle respondentů největší vliv na jejich agresivitu?

VO3: Jaké násilí respondenti vnímají v rámci svého života?

VO4: Jak si představují pozitivní násilí hráči airsoftu a lidé, kteří airsoft nehrají?

VO5: Jaké dopady hraní airsoftu očekávají hráči airsoftu a lidé, kteří airsoft nehrají?



## **4. Design výzkumného projektu**

### **4.1 Typ výzkumu**

Výzkum je paralelně smíšený. Využívá kombinaci kvantitativního i kvalitativního přístupu s tím, že kvantitativní i kvalitativní data jsou sbírána a analyzována nezávisle na sobě. Výstupy z těchto dvou částí jsou v závěru integrovány a vzájemně se doplňují. Tento přístup se používá hlavně proto, aby bylo dosaženo hlubšího porozumění zkoumané problematice (postojům hráčů airsoftu a lidí, kteří se tomuto sportu nevěnují, vůči násilí) (Tashakkori, Teddlie, & Sines, 2012).

Z hlediska výzkumného designu byl využit kvaziexperiment v kvantitativní části a zakotvená teorie v kvalitativní. Kvaziexperiment je volen, když nemůžeme manipulovat s nezávislou proměnnou (Ferjenčík, 2008). V případě této práce nebylo možné probandy náhodně rozdělit na lidi, kteří hrají airsoft a na lidi, kteří ho nehrají. Design zakotvené teorie využíváme mimo jiné, když chceme systematicky porozumět jevu, který zatím úplně nechápeme. Teorie je induktivně odvozena ze shromážděných dat a jejich analýzy (Strauss, & Corbin, 1999). Tento design byl vybrán pro zodpovězení otázky, jak probandi vnímají násilí v rámci svého života.

### **4.2 Metody získávání dat**

Data byla sbírána pomocí online dotazníku. Pro sběr byl vyhrazen jeden měsíc a bylo v plánu získat alespoň 55 respondentů v každé skupině. Předpokládaná doba vyplnění online dotazníku byla 15 minut. Plán byl dodržen, sběr dat trval 10 dní (9. 8. -19. 8. 2020).

Online dotazník byl zvolen z důvodu úspory času a taky z důvodu komfortu respondentů, kteří ho mohli vyplnit doma a nebyli díky tomu vystaveni ovlivnění přítomností administrátora. Booth-Kewley, Edwards, & Rosenfeld (1992) ověřovali, jestli má na vyplňování dotazníků zaměřených na postoje nějaký efekt to, zda jsou vyplňovány na počítači nebo na papíře. 246 mužům (průměrného věku 20 let) náležícím k různým etnikům a s minimálně středoškolským vzděláním administrovali (buď na počítači nebo pomocí tužky a papíru) dotazníky na zjištění postojů. Došli k závěru, že oba postupy přinášejí velmi podobné výsledky. Vyplňování dotazníku online by nemělo být limitem této práce. Dotazníky byly zveřejněny v rámci zájmových skupin na Facebooku (Pozvánky na airsoftové akce, Sport nás spojuje, Seznamka sport – pro sportovně založené lidi, Běžci běžcům, Ferratysti, Dotazníky k vyplnění). Nejprve byla nasbírána data experimentální skupiny. Data do porovnávací skupiny byla sbírána s důrazem na to, aby rozložení pohlaví a věku odpovídalo rozložení v experimentální skupině.

#### 4.2.1 Sociodemografický dotazník

V sociodemografické části online dotazníku měli respondenti uvést své pohlaví, věk, zdali jsou členy ozbrojených složek a airsoftového týmu, délku věnování se airsoftu, zdali byli obětí násilí, intenzitu hraní akčních počítačových her a sledování filmů a videí s násilnou tematikou. Na základě informací uvedených v literárně přehledové části je možné předpokládat, že by se mohlo jednat o intervenující proměnné.

#### 4.2.2 Caprarův test tolerance vůči násilí

Pro měření závislé proměnné byl zvolen český překlad Caprarova dotazníku. Nejprve se test překládal z angličtiny do češtiny a pak z italštiny do češtiny, oba překlady byly porovnány. Výsledná podoba v českém jazyce byla přeložena do italštiny a poslána k posouzení autorům (Urbánek, & Čermák, 1997). Test se skládá z 30 položek, které měří jedincovu toleranci vůči násilí. Dvě z nich jsou kontrolní a do celkového počtu se nezapočítávají. Má vysokou reliabilitu a výsledky studií uznávají jeho validitu (Caprara, Cinanni, & Mazzotti, 1989).

V originále Tolerance Toward Violence Scale. Tato škála byla vynalezena k pochopení procesů a mechanismů, které jsou základem různých forem agrese za použití konstruktů, které jsou více specifické než agrese (Ronan, Dreer, Maurelli, Ronan, & Gerhart, 2013). Zkoumá, jestli jedinec obhájí tři různé druhy násilí: ideologické a politicky orientované, násilí proti lidem a jejich majetku a očividně bezdůvodné násilí pro sebe (Caprara, Barbaranelli, & Zimbardo, 1996). Výrost, Slaměník a Sollarová (2019) uvádějí Caprarovy testy agresivity mezi psychodiagnostickými metodami, které se více než jiné zaměřují na sociální aspekty osobnosti.

#### 4.2.3 Doplnující dotazník

Doplňující otevřené otázky byly zaměřené na to, jak respondenti vnímají násilí ve svém životě. Konkrétně se jednalo o otázky:

V experimentální skupině:

*Existuje pozitivní násilí? Co si pod tímto pojmem představíte?*

*S jakými prvky násilí jste se setkal/a během poslední airsoftové akce?*

*Jaké konkrétní dopady (pozitivní i negativní) podle Vás může mít hraní airsoftových her na agresivitu v běžném životě?*

V porovnávací skupině:

*Existuje pozitivní násilí? Co si pod tímto pojmem představíte?*

*S jakými prvky násilí jste se setkal/a v poslední době?*

*Co má podle Vás největší vliv na Vaši agresivitu?*

*Jaké konkrétní dopady (pozitivní i negativní) podle Vás může mít hraní airsoftových her na agresivitu v běžném životě?*

### **4.3 Metody zpracování a analýzy dat**

V rámci výzkumu byla nashromážděna kvantitativní i kvalitativní data.

V kvantitativní části byly nejprve vyhodnoceny výsledky testu tolerance vůči násilí. Z odpovědí se vyřadily ty, které se týkaly dvou kontrolních otázek (8. Většina lidí má tendenci věřit druhým lidem., 15. Mnoho lidí považuje obtížnou situaci za výzvu k jejímu řešení.). Dále se součtem skóre všech položek získal totální skóre jednotlivce. Vyšší skóre indikují vyšší toleranci vůči násilí (Ronan, Dreer, Maurelli, Ronan, & Gerhart, 2013). Pro ověření předpokladu normálního rozdělení dat byl využit Shapiro-Wilkův test. Výsledná hodnota byla menší než 0,001 ( $p < 0,001$ ), proto nemohla autorka zvolit Studentův t-test, ale musela se rozhodnout pro Mann-Whitneyův test. Při ověřování dalších hypotéz bylo postupováno stejně. Na ověření poslední hypotézy byla využita korelační matice.

Kvalitativní část byla zpracována metodou tematické analýzy. Tuckett (2005) ve své práci zmiňuje několik názorů ohledně vztahu tematické analýzy a zakotvené teorie: Tematická analýza je zakotvenou teorií, zakotvená teorie jde nad rámec tematické analýzy atd. Autorka se domnívá, že otázka vztahu a rozdílů mezi těmito dvěma pojmy přesahuje téma její práce. Považuje tematickou analýzu za jeden z přístupů ke zpracování dat spadající pod typ výzkumu zakotvené teorie.

Tematická analýza slouží k rozpoznání, analýze a podání zprávy o vzorcích (tématech), které rozpoznáváme v datech. S daty pracuje citlivě s ohledem na jejich specifickou a detailnost. Její provedení se skládá ze šesti fází: pečlivé seznámení s nasbíranými daty, tvorba kódů, nacházení témat, jejich vyhodnocení a následně jejich definování a pojmenování, poslední fází je sepsání výzkumné zprávy (Braun, & Clarke, 2006). Těmito fázemi se autorka snažila při vyhodnocování kvalitativních dat řídit. Vytisknutá data si několikrát prošla. Při druhém čtení už si v datech vyznačovala předběžné kódy. Následně byl vytvořen prvotní seznam s kódy. Už při tvorbě seznamu byly kódy tříděny podle možných témat. Postupně byla témata precizována, byla v nich objevena podtémata a vytvořeny tabulky. Nakonec byly popsány výsledky.

#### 4.4 Etika výzkumu

Pro vytvoření online dotazníku byla využita služba GoogleForms, která zaručuje bezpečnost a ochranu dat (google, n.d.). Vlastníkem získaných dat byla autorka práce a nikdo další s nimi nemohl manipulovat.

V úvodu série dotazníků byly respondenti informováni, že výzkum probíhal za účelem zpracování bakalářské práce vedené na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v oboru psychologie. Byli seznámeni s tím, že je série složená z dotazníku sociodemografických údajů a Caprarova testu tolerance vůči násilí doplněného o několik otevřených otázek a že předpokládaný čas vyplňování je méně než 15 minut. Dále byli upozorněni na to, že dotazníky jsou anonymní a účast je dobrovolná.

Probandi neuváděli své jméno ani jiné informace, které by mohly vést k jejich identifikaci. Výzkumná data byla zpracována jen pro účely bakalářské práce a neměli by k nim mít přístup žádné cizí osoby. Zveřejněná data si nelze spojit s konkrétními účastníky.

Otázky zabývající se vztahem k násilí mohou u účastníků vyvolat psychický diskomfort. Například jim mohou připomenout jejich nepříjemné zkušenosti s násilím. Samotné zabývání se vlastním vztahem k problematice násilí, může u probandů vyústit v nepříjemné pocity. Z tohoto důvodu bylo součástí dotazníku upozornění na možnost vyhledání psychologické intervence.

V závěru dotazníku byly respondenti vyzváni k potvrzení souhlasu se zpracováním jimi uvedených údajů a byl jim předán kontakt na autorku, na který se mohli obracet s jakýmkoli dotazy.

## 5. Výzkumný soubor

Výzkumný soubor se skládal z hráčů airsoftu v experimentální skupině a z lidí, kteří airsoft nehrají v porovnávací skupině.

Výzkumný vzorek byl získán metodou příležitostného výběru. Dotazníky byly volně přístupné v rámci zájmových skupin na Facebooku. Výzkumu se zúčastnilo 68 respondentů v experimentální a 95 v porovnávací skupině. V experimentální skupině bylo vyloučeno 8 respondentů (4 uvedli věk nižší než 18 let, 4 odpovídali nepravdivě nebo nějaké odpovědi vynechali). V porovnávací skupině bylo náhodně zvoleno 13 žen a 21 respondentů vysokého věku, kteří byli z výzkumu vyloučeni, aby se dosáhlo vyrovnanosti skupin z hlediska pohlaví a věku, též byli z porovnávací skupiny vyloučeni dva respondenti, z nichž jeden uvedl, že hraje airsoft a druhý, že hraje paintball. V experimentální skupině byla zpracována data od 60 účastníků (55 mužů a 5 žen), jejichž věk se pohyboval od 18 po 44 let ( $m=25$ ;  $sd= 5,63$ ), v porovnávací od 59 účastníků (53 mužů a 6 žen), jejichž věk se pohyboval od 19 po 44 let ( $m=26,5$ ;  $sd=5,73$ ). Doplnující otázky pro kvalitativní část výzkumu z výše popsaného výzkumného vzorku zodpovědělo 53 hráčů airsoftu (z nichž 6 neuvedlo odpověď na některou z doplňujících otázek) a 49 lidí, kteří airsoft nehrají (mezi nimi 7 neuvedlo odpověď na některou z doplňujících otázek). Nejčastěji respondenti vynechávali odpověď na otázku: „Existuje pozitivní násilí? Co si pod tímto pojmem představíte?“

## 6. Výsledky

### 6.1 Kvantitativní část

Data získaná pomocí služby Google formuláře byla zpracována v Jamovi (0.9.2.8).

Pro ověření H1 bylo ze všeho nejdříve nutné ověřit normální rozdělení nasbíraných dat. V Shapiro-Wilk testu vyšla p-hodnota menší než 0,001 ( $p < 0,001$ ). Pro splnění předpokladu normálního rozdělení dat by bylo třeba, aby p-hodnota byla větší než 0,05. To ale dodrženo nebylo (viz. tabulka č. 1). Z tohoto důvodu musel být využit Mann-Whitneyův test. Vysoká p hodnota ( $p=0,288$ ) značí, že výsledek je statisticky nesignifikantní. Na základě zkoumaných dat a za využití daného testu nelze zamítnout nulovou hypotézu. Mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří se airsoftu nevěnují není statisticky významný rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí (viz. tabulka č. 2). To znamená, že H1 nebyla potvrzena. Vzhledem k velmi malému rozdílu v toleranci vůči násilí mezi skupinami nemá smysl ověřovat H1a.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.958	< .001

Tabulka 1: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	1570	0.288

Tabulka 2: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)

U hráčů airsoftu zjišťovala autorka práce délku toho, jak dlouho se této aktivitě věnují (viz. tabulka č. 3). Výskyt možných intervenujících proměnných lze vyčíst v tabulce č. 4 a č. 5.

Intenzita a délka věnování se airsoftu:		
Jak dlouho se věnují airsoftu	počet respondentů	v procentech
déle než tři roky	52	86,70%
dva až tři roky	5	8,30%
jeden až dva roky	3	5%
méně než rok	0	0,00%

Tabulka 3: Délka věnování se airsoftu (Maxová, 2021)

Výskyt dalších proměnných u hráčů airsoftu:			Výskyt dalších proměnných u nehráčů airsoftu:		
Proměnná	počet respondentů	v procentech	Proměnná	počet respondentů	v procentech
pohlaví	5	8,33%	pohlaví	6	10,17%
členství v ozbrojených složkách	6	10%	členství v ozbrojených složkách	7	11,86%
oběť násilí	30	50%	oběť násilí	35	59,32%
členství v týmu	44	73,33%	členství v týmu	X	X

Tabulka 4: Intervenující proměnné (Maxová, 2021)

Výskyt dalších proměnných u hráčů airsoftu:			Výskyt dalších proměnných u nehráčů airsoftu:		
Intenzita sledování filmů a videí zahrnujících scény zobrazující násilí	počet respondentů	v procentech	Intenzita sledování filmů a videí zahrnujících scény zobrazující násilí	počet respondentů	v procentech
alespoň jednou týdně	26	43,33%	alespoň jednou týdně	27	45,76%
alespoň jednou za měsíc	27	45%	alespoň jednou za měsíc	21	35,59%
alespoň jednou v roce	6	10%	alespoň jednou v roce	7	11,86%
vůbec	1	1,66%	vůbec	4	6,78%
Intenzita hraní počítačových her s tematikou násilí nebo boje	počet respondentů	v procentech	Intenzita hraní počítačových her s tematikou násilí nebo boje	počet respondentů	v procentech
alespoň jednou týdně	25	41,66%	alespoň jednou týdně	21	35,59%
alespoň jednou za měsíc	20	33,33%	alespoň jednou za měsíc	10	16,95%
alespoň jednou v roce	8	13,33%	alespoň jednou v roce	12	20,34%
vůbec	7	11,67%	vůbec	16	27,12%

Tabulka 5: Intervenující proměnné (Maxová, 2021)

Pro lepší představu o minimálním rozdílu tolerance vůči násilí mezi experimentální a porovnávací skupinou byla vytvořena ještě tabulka s deskriptivní statistikou (viz. tabulka č. 6).

Deskriptivní statistika	exp/por	Tolerance
N	exp	60
	por	59
Průměr	exp	55.9
	por	53.5
Med	exp	55.5
	por	52.0
Min	exp	26.0
	por	15.0
Max	exp	101
	por	124

Tabulka 6: Deskriptivní statistika (Maxová, 2021)

Při ověřování H2 opět nebyl dodržen předpoklad normálního rozdělení (viz. tabulka č. 7) a byl zvolen Mann-Whitneyův test (výsledky viz. tabulka č. 8). K výsledkům je potřeba přistupovat s velkou rezervou, protože vzorek respondentek (žen) byl velmi malý (viz. tabulka č. 4). Kdyby byl vzorek větší, bylo by možné na základě získaných výsledků ( $p=0,021$ ) a použité metody potvrdit H2 (Muži a ženy se signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.).

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.962	0.002

Tabulka 7: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	342	0.021

Tabulka 8: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)

Stejně tak u H3 nebyl dodržen předpoklad normálního rozdělení (viz. tabulka č. 9) a vzorek členů ozbrojených složek byl také nedostatečný (viz. tabulka č. 4). Výsledek Mann-Whitneyova testu vidíme v tabulce č. 10. Na základě výsledku získaném na takto malém vzorku a použitou metodou nelze zamítnout nulovou hypotézu a potvrdit H3. V tomto vzorku se lidé, kteří jsou a nejsou členy ozbrojených složek signifikantně neliší v úrovni tolerance vůči násilí.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.956	< .001

Tabulka 9: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	495	0.099

Tabulka 10: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)

U H4 se podařilo splnit předpoklad normálního rozdělení (viz. tabulka č. 11). Výsledek Studentova t-testu je znázorněn v tabulce č. 12. Na základě vysoké p hodnoty u našeho vzorku nelze potvrdit H4. Členi a hráči, kteří nejsou členy airsoftového týmu se v tomto vzorku signifikantně neliší v úrovni tolerance vůči násilí.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.976	0.276

Tabulka 11: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

T-test nezávislých vzorků				
		statistic	df	p
Tolerance	Student's t	0.443	58.0	0.660

Tabulka 12: T- test (Maxová, 2021)

Bohužel ani v případě H5 se nepodařilo splnit předpoklad normálního rozdělení (viz. tabulka č.13). Díky nízké p hodnotě ( $p=0.009$ ), kdyby se jednalo o větší vzorek, by bylo možné potvrdit H5. Podle našeho výsledku se oběti násilí a lidé, kteří nebyli obětí násilí signifikantně liší v úrovni tolerance vůči násilí.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.968	0.006

Tabulka 13 : Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	1267	0.009

Tabulka 14: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)

Při ověřování H6 byli respondenti nejprve rozděleni na ty, kteří sledují filmy a videa s násilnou tematikou alespoň jednou v měsíci a na ty, kteří je sledují méně často. Pak byl proveden test normálního rozdělení (výsledky viz. tabulka č. 15) a následně Mann-Whitneyův test. Na základě získaného výsledku (viz. tabulka č. 16) nelze potvrdit H6.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.961	0.002

Tabulka 15: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	814	0.481

Tabulka 16: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)

Stejně jako u H6 postupovala autorka i při vyhodnocování H7. Nebyl splněn předpoklad normálního rozdělení (viz. tabulka č. 17). Výsledek Mann-Whitneyova (viz. tabulka č. 18) testu nám neumožňuje potvrdit H7.

Test normálního rozdělení (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Tolerance	0.963	0.003

Tabulka 17: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021)

Test nezávislých vzorků			
		statistic	p
Tolerance	Mann-Whitney U	1564	0.701

Tabulka 18: Mann-Whitney test (Maxová, 2021)



K ověření hypotézy H8 byla využita korelační matice. Záporná hodnota Pearsonova  $r$  naznačuje negativní korelaci mezi délkou hraní airsoftu a úrovní tolerance vůči násilí, ale vysoká  $p$  hodnota značí, že je tato korelace nesignifikanční (viz. tabulka č. 19).

Korelační matice			
		Tolerance	Délka
Tolerance	Pearson $r$	—	-0.052
	$p$	—	0.691
Délka	Pearson $r$		—
	$p$		—

Tabulka 19: Korelační matice (Maxová, 2021)

## 6.2 Kvalitativní část

Za využití tematické analýzy bylo zanalyzováno několik stovek odpovědí na výzkumné otázky.

Mezi odpověďmi na první výzkumnou otázku byla nalezena tři témata (viz. tabulka č. 20). Otázku zodpovědělo 53 hráčů airsoftu, 15 z nich uvedlo, že si během poslední airsoftové akce neuvědomovali žádné projevy násilí. Témata se mezi hráči často opakovala, nejčastěji se v datech objevovaly kódy, které byly zařazeny pod subtéma verbální agrese a pod téma násilí vůči jinému hráči. Z výsledků vyplývá, že si jsou hráči vědomi projevů násilí, které se kolem nich na akcích odehrávají. V tématech je zachyceno, jaké projevy násilí si během airsoftových akcí uvědomují.

Téma:	Podtéma:	Příklady kódů:
násilí spojené s rolí	předstírané násilí	hrané násilí
	střelba	střelba, hra jak zastřelit ostatní, pewpew, střelení,...
násilí vůči jinému hráči	verbální agrese	slovní agrese, hádky, nadávky, urážky, křik, výhrůžky, kecy, vulgarismy, slovní útoky,...
	dehonestace a dehumanizace protistrany	dehonestace a dehumanizace protistrany
	hrubost vůči soupeřům	Hrubost vůči soupeřům, přehnaná reakce hráče proti druhému, hrubost
	fyzické násilí	fyzický kontakt, úder pěstí, házeli po nás prkna a klacky
	šikana	šikana
hostilní násilí	vztek	vztek při porušení pravidel, vztek
	násilí na majetku	násilí na majetku, násilí vůči věcem, vykopnuté dveře

Tabulka 20: Jaké projevy násilí si během poslední akce uvědomovali hráči airsoftu? (Maxová, 2021)

První téma je „násilí spojené s rolí“. Hráči se během akce identifikují s řadou rolí (např. hráč airsoftu, člen týmu, kamarád, zvěd, zrádce atd.). Některé z těchto rolí jsou spojeny s předstíranými projevy násilí. Jak už bylo zmíněno ve třetí kapitole literárně-přehledové části, tyto projevy násilí mají blízko k předstírané agresi v rámci dětské hry. Od reálné agrese je odlišuje jejich záměr. Slouží čistě k účelu hry. K tomuto tématu byla přiřazena podtémata „předstírané násilí“ a „střelba“. Střelení z replik reálných zbraní je jedním ze základních znaků airsoftu. S předstíraným násilím se setkáváme například při soubojích v arénách.

Druhé téma je označeno „násilí vůči jinému hráči“. Toto téma pod sebou sdružuje různé typy interpersonálního násilí. Patří sem podtéma „verbální agrese“, „dehonestace a dehumanizace protistrany“, „hrubost vůči soupeřům“, „fyzické násilí“ a „šikana“. Nejčastěji si hráči během airsoftové akce uvědomují verbální agresi (např. nadávky, výhrůžky, vulgarismy, ...). Několik hráčů během poslední akce zaznamenalo i fyzické násilí a šikanu.

Pro třetí téma byl zvolen název „hostilní násilí“. Jsou pod něj řazena podtémata „vztek“ a „násilí na majetku“. Sem autorka řadí nepromyšlené, afektivně nabitě a reaktivní projevy agrese, které nejsou primárně určeny vůči dalším lidem.

V odpovědích na druhou otázku bylo identifikováno šest témat (viz. tabulka č. 21). Vyjádřilo se k ní 45 respondentů (lidí, kteří nehrají airsoft). Opět se jednotlivá témata mezi lidmi často opakovala. Témata odrážejí, co má podle respondentů (lidí, kteří nehrají airsoft) největší vliv na jejich agresivitu. Nejčastěji respondenti zmiňovali téma emocí nebo nesouhlasu s druhým člověkem. Je zajímavé, že žádný z respondentů neuvedl, že by na jeho agresivitu mohla mít vliv nějaká aktivita, které se věnuje.

Téma:	Podtéma:	Příklady kódů:
nesouhlas s druhým	někdo se chová nevhodně	ignorace, nepřijatelné chování druhé strany, agrese ostatních
	narcistní chování	narcistní chování
	odlišné názory druhých	názory druhých, neochota jedné strany k rozpravě
	lidská hloupost	nadutost a absence morálních hodnot některých, vlastní hloupost, stupidita, hloupost lidí
	neschopnost podřízených	neschopnost podřízených
mezilidské vztahy	mezilidské vztahy	narušení sociálních vztahů, blízké okolí, společenské prostředí
	ochranářský pud	vidět bezbranného člověka vystaveného násilí, když je ubližováno mým nejbližším
emoce	celkové rozpoložení	rozrušení, únava, psychická disharmonie, stres, rozpoložení mysli, vlastní nevyrovnanost,...
predispozice	výchova	výchova
	hormony	hormony
nespravedlnost	nespravedlnost	nespravedlnost, jednostrannost, přítomnost pokrytectví
neúspěch	neúspěch	neúspěch

Tabulka 21: Co má podle respondentů největší vliv na jejich agresivitu? (Maxová, 2021)

Je-li pod agresivitou rozuměna dlouhodobá dispozice projevovat agresi (Vágnerová, 2004), odpovídají položené otázce témata „mezilidské vztahy“ a „predispozice“. Zbývající témata („nesouhlas s druhým“, „emoce“, „nespravedlnost“ a „neúspěch“) ovlivňují prožívání hněvu, ale s menší pravděpodobností budou mít dlouhodobý vliv na agresivitu jedince.

Jako první je uvedeno téma „nesouhlas s druhým“. Pod něj byla řazena podtémata „někdo se chová nevhodně“, „narcistní chování“, „odlišné názory druhých“, „lidská hloupost“ a „neschopnost podřízených“.

Pod dalším tématem, které je nazvané „mezilidské vztahy“, jsou uvedena podtémata „mezilidské vztahy“ a „ochranářský pud“. Pod toto téma patří odpovědi, ve kterých respondenti označovali za největší vliv na jejich agresivitu jejich sociální okolí a to, když je v jejich sociálním okolí někomu ubližováno (nejčastěji zmiňovali rodinu).

Velmi časté téma u této otázky byly „emoce“ a pod ně náležící „celkové rozpoložení“. Lidé často uváděli jako vliv na jejich agresivitu únavu, stres, ztrátu trpělivosti, rozrušení atd.

Čtvrté téma je pojmenováno „predispozice“, pod něj byla řazena podtémata „výchova“ a „hormony“. Možná by se zde dal očekávat vliv dědičnosti, ale ten nebyl mezi odpověďmi zmíněn.

Páté téma, které se objevovalo v odpovědích je „nespravedlnost“ a šestým tématem je „neúspěch“.

Devět témat bylo stanoveno v odpovědích na třetí otázku (viz. tabulka č. 22), které poskytlo 47 respondentů (ze skupiny lidí, kteří nehrají airsoft). V tématech se zobrazuje, jaké násilí vnímají lidé v rámci svého života. Šest lidí uvedlo, že v rámci svého života s násilím nesetkali. Nejčastěji se opakovalo podtéma „násilí v médiích“ a „verbální agrese“. „Verbální agrese“ byla i nejčastějším projevem násilí, který si uvědomovali hráči během airsoftových akcí. Několik dalších témat se v tabulkách 20 a 22 shoduje (př.: fyzické násilí, šikana a násilí vůči majetku).

Téma:	Podtéma:	Příklady kódů:
násilí v médiích	násilí v médiích	sleduju true crime, stačí se podívat na Krimi Plzeň, protesty v Bělorusku, scény ve filmu, ...
	násilí v počítačových hrách	PC hry, pouze násilí v podobě počítačových her
ideologické násilí	politické násilí	politické násilí
	násilí z pomsty	násilí z pomsty
	násilí při policejním zásahu	nepřiměřené násilí při policejním zásahu
psychické násilí	psychické násilí	emocionální násilí, manipulace, psychický teror, psychické násilí, spíše psychického rázu
	verbální agrese	verbální agrese, slovní přestřelky, slovní napadání, slovní agrese, urážky, nadávky,...
fyzické násilí	fyzické násilí	fyzické násilí, fyzické napadání, opilecká rvačka, pěstní souboj s dalším getlemanem,...
šikana	šikana	šikana, šikana na ZŠ, hlavně šikana
sexuální násilí	násilí při sexu	při sexu
	osahávání dívky	pokus o osahávání mé kamarádky
násilí v klubu	násilí v klubu	násilí v klubu
násilí na majetku	ničení majetku	ničení majetku
agresivní jízda	agresivní jízda	agresivní jízda

Tabulka 22: Jaké násilí respondenti vnímají v rámci svého života? (Maxová, 2021)

První je v tabulce téma „násilí v médiích“ a spolu s ním podtémata „násilí v médiích“ a „násilí v počítačových hrách“.

Pro další téma byl použit název „ideologické násilí“. Autorka toto zastřešení použila pro kódy, které uváděly násilí pro nějakou myšlenku. Řadí sem podtémata „politické násilí“, „násilí z pomsty“ a „násilí při policejním zásahu“.

Jako třetí je uvedeno téma „psychické násilí“ s podtématy „psychické násilí“ a „verbální agrese“.

Čtvrté téma je „fyzické násilí“.

Jako páté téma nacházíme „šikanu“.

Šesté téma je „sexuální násilí“ s podtématy „násilí při sexu“ a „osahávání dívky“.

Následují poslední tři témata: „násilí v klubu“, „násilí na majetku“ a „agresivní jízda“.

V odpovědích na čtvrtou otázku bylo nalezeno sedm témat, která zobrazují, co si respondenti představují pod pojmem pozitivní násilí (viz. tabulka č. 23). Jak lidé rozumí agresi je podle Krahé (2020) sociálně konstruováno. Definice agrese je postavená na základě jejího sdíleného chápání ve společnosti v daném historickém období. V některých zemích jsou stále kladně přijímány fyzické tresty při výchově dětí. Stejně tak je mnoho lidí přesvědčeno, že manžel má právo svoji ženu přinutit k sexu i za použití násilí (Krahé, 2020).

Podobné výsledky se ukázaly v odpovědích některých respondentů na otázku, co vnímají jako pozitivní násilí. Odpověď vyplnilo 51 hráčů airsoftu, z nichž 9 uvedlo, že pozitivní násilí neexistuje a 45 lidí, kteří airsoft nehrají, mezi kterými 12 uvedlo, že pozitivní násilí neexistuje. Hráči airsoftu nejčastěji uváděli, že si pod pozitivním násilím představují různé formy represe nežádoucího chování a pak násilí v rámci sexuálních aktivit. Lidé z druhé skupiny si pod pozitivním násilím nejčastěji představovali násilí sloužící k obraně. Když se sečetly odpovědi od obou skupin, opakovalo se nejčastěji téma „represe“.

Skupina:	Téma:	Příklady kódů:
Hráči airsoftu	represe	násilí k potlačení většího násilí, k udržení pořádku ve společnosti, které zabrání větší škodě, ...
	násilí v rámci sexuálních aktivit	BDSM, sexuální stimulace, násilí při sexuálních hrátkách, ...
	odsouhlasené násilí	pokud s ním druhá strana souhlasí, když s tím souhlasí všichni účastníci
	výchovný prostředek	výchovný prostředek, výchovná facka, při výchově dětí, výchovný výprask, ...
	obrana	v rámci obrany, obrana slabšího člověka, obrana sebe a svých blízkých před agresorem,...
	násilí ve sportu	sportovní zápas v bojovém umění, soutěživé násilí, bojové sporty, box
Lidé, kteří airsoft nehrají	pomsta	pokud někdo zabije má za to pykat
	represe	k zastavení násilného aktu, násilí pro dobro lidstva, násilí státu na vyžádání zákonů,...
	násilí v rámci sexuálních aktivit	při sexu, drsnější praktiky při sexu, sexuální násilí, BDSM
	odsouhlasené násilí	pokud obě strany baví, chtějí to, ...
	výchovný prostředek	rodič nutí dítě sednout si k učivu, výchova
	obrana	sebeobrana, nutná obrana, obrana vlastního života, ochrana sebe, obrana slabšího
	násilí ve sportu	násilí v rámci hry či sportu, bojové sporty

Tabulka 23: Jak si respondenti představují pozitivní násilí? (Maxová, 2021)

První téma „represe“ se velmi často opakovalo mezi hráči airsoftu. Stejně tak tomu bylo i u druhého tématu „násilí v rámci sexuálních aktivit“. Obě témata frekventovaná i u druhé skupiny, ale u hráčů airsoftu se objevovala dvakrát častěji.

Třetí téma nese název „odsouhlasené násilí“. V těchto případech si respondenti pod pojmem pozitivní násilí představovali násilí, které je odsouhlasené všemi zúčastněnými stranami.

Čtvrté téma je výchovný prostředek, kdy respondenti uváděli, že si pod pozitivním násilím představují např. výchovný pohlavek.

Páté je uvedeno téma obrana. To je téma, které se nejvíce opakovalo ve skupině lidí, kteří nehrají airsoft. Respondenti, kteří ho uváděli, považovali za pozitivní násilí takové, které slouží k obraně (vlastní nebo druhého člověka).

Šesté téma je značeno „násilí ve sportu“.

Poslední téma je nazváno „pomsta“. Je pod něj řazeno násilí za účelem odplaty.

V odpovědích na pátou otázku bylo identifikováno 13 témat (viz. tabulka č. 24). Odpověď napsalo 50 hráčů airsoftu a 46 lidí z druhé skupiny, z nichž 6 z první skupiny a 11 z druhé uvedlo, že si nemyslí, že by měl airsoft nějaký dopad na agresivitu. Témata odrážejí, jaké dopady hraní airsoftu na agresivitu (pozitivní i negativní) respondenti předpokládají. Z nasbíraných odpovědí lze usuzovat, že ve společnosti převažují názory, že hraní airsoftu má pozitivní dopady na agresivitu v běžném životě. Mezi ty lidé nejčastěji řadí: vybití se, větší sebekontrola a zodpovědnost, fungování v kolektivu, vybudování odolnosti vůči stresu atd. Důležité je i zjištění, že všichni respondenti (včetně hráčů airsoftu) si uvědomují i možné negativní dopady. Mezi nimi se naopak vyskytuje: budování pozitivního vztahu ke zbraním, povzbuzování agresivity, obraz války jako zábavy, větší reaktivnost na násilí v okolí, navyknutí si na násilí, ... S tolerancí vůči násilí by mohla souviset témata: „umocnění vrozených dispozic“, „ztráta zábran“, „navykne si být drsnější“, „zálibení ve zbraních“ a „válka jako zábava“.

Skupina:	Téma:	Příklady kódů:
Hráči airsoftu	uvolnění	uvolnění napětí, uklidnění, relax, odjždím unavený, ale spokojený, snižuje stres
	zvládnutí zodpovědné manipulace se zbraní	manipulace a zodpovědnost se zbraní
	umocnění vrozených dispozic	umocní silné nebo slabé stránky, jedinci se sklony k agresivitě, více hrají airsoft, ...
	seberegulace	lepší kontrola agrese, učí zvládat napjaté situace, získání sebeovládání, ...
	vyšší reaktivnost	více reagují na násilí ve svém okolí, naučí všimát si okolí a lidí
	ztráta zábran	ztráta zábran
	vybití	možnost upustit páru, ventil agrese a frustrací, vybijí se, vybouření, vybití si zlosti, ...
	vyzkouší si důsledky jednání	vyzkouší si dopad svých činů
	navykne si být drsnější	navykne si být drsnější
	nabytí sebevědomí	dodává až příliš sebevědomí sebevědomí a zvyšuje agresivitu, získají trochu sebevědomí
Lidé, kteří airsoft nehrají	naplnění přirozených potřeb	naplnění biologických potřeb
	uvolnění	relax, vyblbnutí, restartuje mozek, uklidnění, koníček a zábava, relaxační aktivita
	umocnění vrozených dispozic	projevení sklonů k sadismu, záleží na jednotlivci, u některých pozitivní u jiných negativní, ...
	seberegulace	posílení sebekontroly, odolnost vůči stresu, naučí se ovládat agresivitu správným směrem, ...
	vybití	vybití ze špatné nálady, ventil, zbavení se stresu, vybití vzteku, ventilace, ...
	navykne si být drsnější	s jídlem roste chuť
	zálibení ve zbraních	zálibení ve zbraních, posílí touhu užít skutečnou zbraň
	válka jako zábava	střílení ze zbraně se stane normou a běžnou součástí života, falešný obraz války jako zábavy

Tabulka 24: Jaké dopady hraní airsoftu na agresivitu respondenti očekávají? (Maxová, 2021)

První téma je „uvolnění“. Hráči vypovídali, že je airsoft uklidňuje, že se po hře cítí odpočatí, cítí úlevu od stresu atd. Podobné dopady očekávali i lidé, kteří airsoft nehrají, jen byli méně konkrétní.

Druhým tématem je „zvládnutí zodpovědné manipulace se zbraní“. Toto téma se vyskytlo jen mezi hráči. V druhé skupině se oproti tomu vyskytuje téma „zálibení ve zbraních“.

Čtvrté téma je označeno jako „umocnění vrozených dispozic“. Mnozí respondenti v obou skupinách se domnívali, že airsoft u hráčů umocní některé osobnostní vlastnosti.

Páté téma nese název „seberegulace“. Toto téma se poměrně často objevovalo v obou skupinách. Respondenti předpokládají, že hráči nabydou větší sebekontrolu, budou lépe zvládat zátěžové situace, budou odolnější vůči stresu atd.

Šesté téma „vyšší reaktivnost“ se také objevilo jen mezi hráči. Stejně tak téma „ztráta zábran“.

Nejčastější téma v obou skupinách je „vybití“. Respondenti očekávají, že při airsoftu dojde k ventilaci nahromaděného vzteku a frustrace přijatelným způsobem a hráč se pak do běžného života vrací mírný.

Deváté téma je pojmenováno „vyzkouší si důsledky jednání“, desáté „navykne si být drsnější“, jedenácté „nabytí sebevědomí“ a dvanácté „naplnění přirozených potřeb“. Všechna tyto témata nacházíme jen u hráčů.

Poslední téma „válka jako zábava“ se našlo jen mezi odpověďmi lidí, kteří nehrají airsoft. Očekávají, že násilí bude normalizováno, nebo dokonce nahlíženo jen jako zábava.

### **6.3 Shrnutí výsledků**

Z výsledků kvalitativní části vyplývá několik zjištění. Hráči airsoftu si uvědomují různé projevy násilí, které se kolem nich na akcích odehrávají. Mezi možnými vlivy na agresivitu se vůbec neobjevilo možné působení zájmových aktivit. V každodenním životě si respondenti všímají podobných projevů násilí jako hráči na airsoftových akcích. Respondenti včetně hráčů airsoftu si jsou vědomi možných pozitivních i negativních dopadů hraní airsoftu na agresivitu.

Výsledky kvantitativní části neprokázaly statisticky významný rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří airsoft nehrají. Průměr tolerance vůči násilí je jen lehce vyšší v experimentální ( $m = 55,9$ ) než v porovnávací skupině ( $m = 53,5$ ). Byla nalezena slabá (statisticky nesignifikantní) negativní korelace mezi délkou věnování se airsoftu a úrovní tolerance vůči násilí.

Přes nízkou výpovědní hodnotu (z důvodu malého vzorku) výsledky naznačují významný rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi muži a ženami a také mezi oběťmi násilí a lidmi, kteří v minulosti nebyli obětí násilí. Další předpokládané rozdíly (u členů ozbrojených složek, členů airsoftových týmů, lidí, kteří sledují filmy a videa s obsahem násilí alespoň jedenkrát v měsíci a u lidí, kteří hrají násilné počítačové hry alespoň jedenkrát v měsíci) se u daného výzkumného vzorku neprojeví. Pro budoucí výzkum na základě získaných výsledků vzniká doporučení počítat s možným intervenujícím vlivem pohlaví a zkušeností s násilím v roli oběti.

V kvalitativní části bylo nalezeno několik témat, které poskytují odpovědi na stanovené výzkumné otázky. Výsledky nelze zobecňovat na populaci. Poskytují jen určitou

představu o tom, jak respondenti, kteří se zúčastnili tohoto výzkumu, vnímají násilí. Ta může být podkladem pro další výzkum.

Jako násilí, které si hráči uvědomovali na poslední airsoftové akci, bylo identifikováno:

„násilí spojené s rolí“, pod kterým si můžeme představit veškeré předstírané násilí, které je součástí airsoftových akcí a střelbu z replik realných zbraní,

„násilí vůči jinému hráči“, pod které spadá verbální agrese, dehonestace a dehumanizace protistrany, hrubost vůči soupeřům, fyzické násilí a šikana,

a „hostilní násilí“, kam autorka řadí vyjádření vzteku, které není směřováno vůči dalšímu hráči a násilí na majetku.

Podle respondentů má na jejich agresivitu největší vliv:

„nesouhlas s druhým“ například, když se chová nevhodně nebo má odlišný názor,

„mezilidské vztahy“, pod tímto tématem si můžeme představit vliv sociálního okolí a pak situace, kdy jedinec cítí potřebu zasáhnout, když je někomu ubližováno,

„emoce“, zde si můžeme představit vliv různých faktorů, jako je únava, stres, špatná nálada atd.,

„predispozice“, sem patří vrozený nebo získaný sklon k agresivitě, respondenti zmiňovali vliv hormonů a výchovy,

„nespravedlnost“

a „neúspěch“.

V rámci svého života respondenti nejvíce vnímají:

„násilí v médiích“ (pod toto téma patří i násilí v počítačových hrách),

„ideologické násilí“, respondenti ve světě a ve svém okolí vnímají politické násilí, násilí při policejních zásazích a násilí z pomsty,

„psychické násilí“, pod kterým si lze představit psychické týraní, manipulaci a verbální agresi,

„fyzické násilí“,

„šikanu“,



„sexuální násilí“,

„násilí v klubu“,

„násilí na majetku“

a „agresivní jízdu“.

Za pozitivní násilí respondenti považují:

„represi“, násilí, které slouží k potlačení většího násilí, k udržení pořádku ve společnosti atd.,

„násilí v rámci sexuálních aktivit“,

„odsouhlasené násilí“,

násilí jako „výchovní prostředek“ (např. pohlavek),

násilí sloužící k „obraně“,

„násilí ve sportu“

a „pomstu“.

Mezi očekávanými dopady hraní airsoftu bylo uváděno:

„uvolnění“,

„zvládnutí zodpovědné manipulace se zbraní“,

„umocnění vrozených dispozic“,

lepší „seberegulace“,

„vyšší reaktivnost“ na násilí v okolí, více si všímají, co se kolem nich děje,

„ztráta zábran“,

„vybití“ negativních emocí,

„vyzkoušení si důsledků svého jednání“,

„nabytí sebevědomí“,

„naplnění přirozených potřeb“,

„zalíbení ve zbraních“

a vnímání „války jako zábavy“.

## 7. Diskuse

Pro srovnání výsledků této práce s jinými výzkumy je k dispozici velmi málo zdrojů. V českém jazyce byl do teď dostupný jen jeden výzkum zabývající se ověřením souvislosti mezi hraním airsoftu a vyšší úrovní tolerance vůči násilí (Kubík, 2018). Výsledky této práce na rozdíl od výsledků výzkumu, který je součástí diplomové práce Jana Kubíka (Kubík, 2018), nenaznačují významný rozdíl v toleranci vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří airsoft nehrají. Kubíkův výzkum pracuje se stejným dotazníkem (Caprarův test tolerance vůči násilí), ale s menším výzkumným vzorkem (80 osob) a jeho respondenti jsou nižšího věku (14-31 let). Dalším důležitým rozdílem je účast žen ve výzkumu, mezi hráči airsoftu v práci Jana Kubíka jsou jen muži, ale v druhé skupině byl dotazník vyplněn i několika ženami. Autorka ve své práci došla k výsledku, že muži a ženy se mohou lišit v úrovni tolerance vůči násilí. Je možné, že rozdíl v toleranci vůči násilí v druhé práci je zapříčiněn nevyrovnaností skupin. Ve výsledcích Kubíkovi práce se neukazuje souvislost mezi tolerancí vůči násilí a dalšími proměnnými (v autorčině práci byl naznačen rozdíl v toleranci vůči násilí mezi pohlavími a u lidí se zkušeností s násilím v roli oběti). Druhý výzkum oproti autorčině práci ověřoval i souvislost mezi tolerancí vůči násilí a pěti faktory osobnosti. Ukázalo se, že tolerance vůči násilí koreluje s otevřeností vůči zkušenostem, ale hráči airsoftu se v otevřenosti vůči zkušenostem od druhé skupiny výrazně nelišili.

Další podobný výzkum byl proveden na Filipínách (Isaac, & Tibayan, 2008). Na vzorku 50 respondentů (ve věku 14-19 let, mezi nimi 7 žen) zkoumali, jaký má hraní airsoftu dopad na dospívající. Respondenti v jejich výzkumu uvedli, že si uvědomují pozitivní i negativní dopady, jaké na ně může hraní airsoftu mít. Ke stejnému výsledku došla i autorka v kvalitativní části této práce. Jako jeden z pozitivních dopadů je uveden rozvoj osobní identity. Výzkumy bohužel není možné detailněji srovnat, protože je k dispozici pouze krátký popis této studie, plný text se autorce nepodařilo získat.

Pro srovnání je zajímavá ještě studie zabývající se postoji k násilí u karatistů (citace). Výzkumu se účastnilo 214 mužů a 105 žen. K měření jejich akceptace k násilí byla využita škála postojů k řešení násilných konfliktů. Následně byly porovnány výsledky lidí praktikujících karate a nesportovců. Ukázalo se muži karatisté vykazují nižší akceptaci násilí než nesportovci, zatímco ženy karatistky dosahovaly vyšší akceptace násilí než ženy nesportovkyně. V autorčině výzkumu dosahovali hráči airsoftu vyšší tolerance vůči násilí než nehráči. Rozdíly ve výsledcích by mohly být vysvětleny tím, že všechny bojové sporty včetně karate kladou důraz na nenásilné řešení konfliktů. Tento přístup se v airsoftu liší.

Bylo by zajímavé v budoucnu ověřit možný rozdílný dopad těchto sportů na muže a ženy. Autoři výzkumu přicházejí s myšlenkou, že si ženy pravidelnou účast v těchto aktivitách spojují s právem fyzicky se bránit před útokem, zatímco muži nahlíží na bojové sporty jako možnost nenásilné obrany. Je možné, že hráčky airsoftu by oproti jiným ženám, které airsoft nehrají a ani se nevěnují jiným bojovým sportům, vykazovaly významně vyšší úroveň tolerance vůči násilí, zatímco u mužů by rozdíl nemusel být tak výrazný.

Mezi limity své práce autorka vnímá zvolený Caprarův dotazník. Metoda je už poměrně zastaralá (původní verze pochází z roku 1989 a český překlad vznikl roku 1997). Některé položky jsou nejasné nebo nevhodně formulované. Např. položka číslo 7 („Součástí věrnosti k vlastní skupině je chránit životy ostatních členů skupiny a mstít urážky, které utrpěli, a to i tehdy, použijí-li se násilné prostředky.“) je dvojznačná. Položky 4, 16, 18, 26, 27, 30 (např.: „Hrubost partnera je pro mnoho žen sexuálně vzrušující.“ nebo „Mnohokrát žena předstírá, že odmítá sexuální styk, protože nechce vypadat jako nemravná, ale ve skutečnosti doufá, že ji muž ke styku přinutí.“) jsou genderově nevyvážené, staví ženu automaticky do role oběti a muže do role agresora. U položky 24 („Vezmeme-li v úvahu, že počet kriminálních činů a loupeží roste, lze snadno porozumět tomu, proč lidé používají zbraně na svoji obranu.“), lze polemizovat, jestli je počet kriminálních činů a loupeží opravdu na vzestupu. Dalším úskalím celého dotazníku je, že může být některými respondenty nahlížen jako útok na airsoftovou komunitu, což je může vést k nepravdivému vyplnění otázek. Tomu se autorka snažila předejít zdůrazněním účelu práce, citlivé manipulace s nasbíranými daty a ochotou odpovídat respondentům na jejich otázky. Limitem práce je taky nízký počet respondentů pro ověření možného intervenujícího vlivu dalších proměnných na toleranci vůči násilí. Velkým limitem je i zvolený příležitostný (nepravděpodobnostní) výběr. Byli osloveni respondenti v určitých zájmových skupinách, tyto skupiny mohou své vlastní specifické charakteristiky. Tento způsob není vhodný pro kvantitativní výzkum, výsledky pak není vhodné zobecňovat na populaci. Lepší variantou by mohl být prostý náhodný výběr, kdy by bylo náhodně vybráno několik hráčů z dostupného seznamu airsoftových týmů a podobným způsobem zvolit respondenty do porovnávací skupiny.

Vzhledem k rozdílným výsledkům prací zabývajících se tolerancí vůči násilí u hráčů airsoftu, by bylo vhodné, aby vznikly další studie ověřující souvislost mezi hraním airsoftu a vyšší tolerancí vůči násilí. Vznik studie, která by se věnovala zjištění úrovně tolerance vůči násilí před tím, než se respondenti stanou hráči airsoftu, by umožnil ověření kauzálního vztahu mezi hraním airsoftu a vyšší tolerancí k násilí. Z hlediska kvalitativního výzkumu by bylo ještě zajímavé zmapovat důvody, z jakých se lidé rozhodují začít hrát airsoft a sdílené týmové normy ve vztahu k násilí. Dále se autorka přidává ke Goldsteinovo (1995)

doporučení, že by se výzkumy předstírané agrese nebo her simulujících násilí neměly omezovat na zjišťování jejich efektu na agresi, ale měly by se zabývat i jejich možnými dopady na kognitivní a sociální dovednosti, sebe prezentaci a sociální identitu. Z kvalitativní části výzkumu také vyplývá, že by mohlo být zajímavé ověřit souvislost mezi hraním airsoftu a např. vyšší seberegulací, reaktivností, sebevědomím (viz. tabulka č.24).

## **Závěr**

Agrese v souvislosti s airsoftem je velmi málo probádané téma, přestože existuje několik studií, které se zabývají agresí ve sportu (Björkqvist, & Varhama, 2001; Bredemeier, Shields, Weiss, & Cooper, 1986; Duda, Olson, & Templin, 1991; Twemlow, Biggs, Nelson, Vernberg, Fonagy, & Twemlow, 2008), agresí v souvislosti s mediálním působením (Brady, 2007; Bushman, 1995; Ruh Linder, & Werner, 2012) a agresí ve vztahu s vystavením násilí v počítačových hrách (Gentile, Li, Khoo, Prot, & Anderson, 2014; Lin, 2013; Wei, 2007). Jak už bylo zmíněno v literárně přehledové části mnohé z teorií, které nacházejí uplatnění v těchto studiích, by se daly aplikovat i v airsoftu, např. teorie desenzibilizace (Rule, & Ferguson, 1986), efekt zbraně (Berkowitz, & LePage, 1967) nebo teorie sociálního učení (Bandura, 1977). Jako jeden z aspektů agrese, přesněji ve sportu se často vyskytující instrumentální agrese, je uváděna i tolerance vůči násilí (Caprara, Barbaranelli, & Zimbardo, 1996).

Tato bakalářská práce se konkrétně zaměřila na ověření souvislosti mezi hraním airsoftu a vyšší tolerancí vůči násilí a na zmapování toho, jak jednotliví respondenti vnímají násilí v rámci svého života. Z výsledků kvalitativní části vyplývá několik zjištění. Hráči airsoftu si uvědomují různé projevy násilí, které se kolem nich na akcích odehrávají. Mezi možnými vlivy na agresivitu se vůbec neobjevilo možné působení zájmových aktivit. V každodenním životě si respondenti všímají podobných projevů násilí jako hráči na airsoftových akcích. Respondenti včetně hráčů airsoftu si jsou vědomi možných pozitivních i negativních dopadů hraní airsoftu na agresivitu. Výsledky kvantitativní části neprokázaly statisticky významný rozdíl v úrovni tolerance vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří airsoft nehrají.

Výsledky této práce a práce Jana Kubíka (2018) se neshodují, proto by bylo dobré, kdyby vzniklo více studií, které by ověřovaly rozdíl v toleranci vůči násilí mezi hráči airsoftu a lidmi, kteří airsoft nehrají.

## Seznam použité literatury

Alfred. (2012/15.8.). *Jak na první airsoftovou akci? (díl. 2)*. Retrieved from:

<http://airsoft.cz/co-je-to-airsoft/jak-na-prvni-airsoftovou-akci-dil.2>

American Psychological Association (APA). (n.d.). *Violence*. Retrieved from:

<https://www.apa.org/topics/violence>

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>

Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In A. Miller (Ed.), *The social psychology of good and evil* (168-192). Guilford

Anderson, C. A., Benjamin Jr, A. J., & Bartholow, B. D. (1998). Does the gun pull the trigger? Automatic priming effects of weapon pictures and weapon names. *Psychological Science*, 9(4), 308-314. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00061>

Anderson, C. A., Benjamin Jr, A. J., Wood, P. K., & Bonacci, A. M. (2006). Development and testing of the Velicer attitudes toward violence scale: Evidence for a four-factor model. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 32(2), 122-136. <https://doi.org/10.1002/ab.20112>

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36(?), 199-249. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(04\)36004-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(04)36004-1)

APA (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7th Ed.). American Psychological Association.

Archer, J. (2006). Cross-cultural differences in physical aggression between partners: A social-role analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 10(2), 133-153.

[https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1002\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1002_3)

Baird, S. M., & McGannon, K. R. (2009). Mean(ing) to me: A symbolic interactionist approach to aggression in sport psychology. *Quest*, 61(4), 377-396.

<https://doi.org/10.1080/00336297.2009.10483622>

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social psychological analysis*. Prentice Hall.

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bardis, P. D. (1973). Violence: Theory and quantification. *Journal of Political & Military Sociology*, 1(1), 121-146. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/45292778>
- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance?. *Journal of Interpersonal Violence*, 27(15), 3016-3031. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>
- Bennett, S., Farrington, D. P., & Huesmann, L. R. (2005). Explaining gender differences in crime and violence: The importance of social cognitive skills. *Aggression and Violent Behavior*, 10(3), 263-288. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2004.07.001>
- Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7(2), 202-207. <https://doi.org/10.1037/h0025008>
- Björkqvist, K., & Varhama, L. (2001). Attitudes toward violent conflict resolution among male and female karateka in comparison with practitioners of other sports. *Perceptual and Motor Skills*, 92(2), 586-588. <https://doi.org/10.2466/pms.2001.92.2.586>
- Blomqvist Mickelsson, T. (2020). Modern unexplored martial arts—what can mixed martial arts and Brazilian Jiu-Jitsu do for youth development?. *European Journal of Sport Science*, 20(3), 386-393. <https://doi.org/10.1080/17461391.2019.1629180>
- Boostani, M. A., & Boostani, M. H. (2012). Investigation and comparing aggression in athletes in non-contact (swimming), limited contact (karate) and contactable (kickboxing) sport fields. *Journal of Combat Sports and Martial Arts*, 2(2), 87-89. Retrieved from: <https://medsport.pl/wp-content/uploads/2016/11/pdf-54.pdf>
- Booth-Kewley, S., Edwards, J. E., & Rosenfeld, P. (1992). Impression management, social desirability, and computer administration of attitude questionnaires: Does the computer make a difference? *Journal of Applied Psychology*, 77(4), 562–566. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.77.4.562>
- Boxer, P., Morris, A. S., Terranova, A. M., Kithakye, M., Savoy, S. C., & McFaul, A. F. (2008). Coping with exposure to violence: Relations to emotional symptoms and aggression in three urban samples. *Journal of Child and Family Studies*, 17(6), 881-893. <https://doi.org/10.1007/s10826-008-9196-z>

- Brady, S. S. (2007). Young adults' media use and attitudes toward interpersonal and institutional forms of aggression. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 33(6), 519-525. <https://doi.org/10.1002/ab.20208>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. Retrieved from: [https://uwe-repository.worktribe.com/preview/1043068/thematic\\_analysis\\_revised\\_-\\_final.pdf](https://uwe-repository.worktribe.com/preview/1043068/thematic_analysis_revised_-_final.pdf)
- Bredemeier, B. J., Shields, D. L., Weiss, M. R., & Cooper, B. A. B. (1986). The Relationship of Sport Involvement with Children's Moral Reasoning and Aggression Tendencies. *Journal of Sport Psychology*, 8(4), 304-318. <https://doi.org/10.1123/jsp.8.4.304>
- Brockenbrough, K. K., Cornell, D. G., & Loper, A. B. (2002). Aggressive attitudes among victims of violence at school. *Education and Treatment of Children*, 25(3), 273-287. Retrieved from: [https://www.jstor.org/stable/42899706?seq=10#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/42899706?seq=10#metadata_info_tab_contents)
- Brockmyer, J. F. (2015). Playing violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1), 65-77. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>
- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 950-960. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.950>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Is it time to pull the plug on hostile versus instrumental aggression dichotomy?. *Psychological Review*, 108(1), 273-279. <https://doi.org/10.1037/0033-295X>
- Buss, A. (1961). The Psychology of Aggression. In Warren, P., Richardson, D. S., & McQuillin, S. (2011). Distinguishing among nondirect forms of aggression. *Aggressive Behavior*, 37(4), 291-301. <https://doi.org/10.1002/ab.20394>
- Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1989). Toward a reorientation of research on aggression. *European Journal of Personality*, 3(2), 121-138. <https://doi.org/10.1002/per.2410030206>
- Caprara, G. V., Barbaranelli, C., & Zimbardo, P. G. (1996). Understanding the complexity of human aggression: Affective, cognitive, and social dimensions of individual differences in propensity toward aggression. *European Journal of Personality*, 10(2), 133-155. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0984\(199606\)10:2<133::AID-PER252>3.0.CO;2-E](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0984(199606)10:2<133::AID-PER252>3.0.CO;2-E)

- Caprara, G. V., Cinanni, V., & Mazzotti, E. (1989). Measuring attitudes toward violence. *Personality and Individual Differences*, 10(4), 479-481. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(89\)90014-7](https://doi.org/10.1016/0191-8869(89)90014-7)
- Caprara, G. V., Paciello, M., Gerbino, M., & Cugini, C. (2007). Individual differences conducive to aggression and violence: Trajectories and correlates of irritability and hostile rumination through adolescence. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 33(4), 359-374. <https://doi.org/10.1002/ab.20192>
- Card, N. A., Stucky, B. D., Sawalani, G. M., & Little, T. D. (2008). Direct and indirect aggression during childhood and adolescence: A meta-analytic review of gender differences, intercorrelations, and relations to maladjustment. *Child Development*, 79(5), 1185-1229. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2008.01184.x>
- Česká republika. (1999). *Zákon č. 219 ze dne 14. 9. 1999 o ozbrojených silách České republiky*. (Sbírka zákonů České republiky). Retrieved from: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1999-219>
- Česká republika. (2002). *Zákon č. 119 ze dne 8. 3. 2002 o střelných zbraních a střelivu*. (Sbírka zákonů České republiky). Retrieved from: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2002-119>
- Česká republika. (2003). *Zákon č. 361 ze dne 23. 9. 2003 o služebním poměru příslušníků bezpečnostních sborů*. (Sbírka zákonů České republiky). Retrieved from: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2003-361>
- Deschenes, E. P., & Esbensen, F. A. (1999). Violence and gangs: Gender differences in perceptions and behavior. *Journal of Quantitative Criminology*, 15(1), 63-96. Retrieved from: [http://holyspiritlibrary.pbworks.com/w/file/46776007/Violence%26Gangs\\_Gender.pdf](http://holyspiritlibrary.pbworks.com/w/file/46776007/Violence%26Gangs_Gender.pdf)
- Dickerson, J. L. (1999). An investigation of the relation between television violence, violence in the home, and attitudes toward violence (Master thesis, University of Dayton). Retrieved from: [https://ecommons.udayton.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3330&context=graduate\\_theses](https://ecommons.udayton.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3330&context=graduate_theses)
- Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1146-1158. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.6.1146>



- Duda, J. L., Olson, L. K., & Templin, T. J. (1991). The relationship of task and ego orientation to sportsmanship attitudes and the perceived legitimacy of injurious acts. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 62(1), 79-87.  
<https://doi.org/10.1080/02701367.1991.10607522>
- Dusseault, R., & Shanks, M. (2014). Play War: Homemade Recreational Battlefields. *Places Journal*. <https://doi.org/10.22269/141103>
- Endresen, I. M., & Olweus, D. (2005). Participation in power sports and antisocial involvement in preadolescent and adolescent boys. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 46(5), 468-478. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2005.00414.x>
- Fehr, K. K., & Russ, S. W. (2013). Aggression in pretend play and aggressive behavior in the classroom. *Early Education & Development*, 24(3), 332-345.  
<https://doi.org/10.1080/10409289.2012.675549>
- Ferjenčík, J. (2008). *Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši*. Portál.
- Ferrar, J. W. (1976). The dimensions of tolerance. *Pacific Sociological Review*, 19(1), 63-81. <https://doi.org/10.2307/1388742>
- Fida, R., Paciello, M., Barbaranelli, C., Tramontano, C., & Fontaine, R. G. (2014). The role of irritability in the relation between job stressors, emotional reactivity, and counterproductive work behaviour. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 23(1), 31-47. <https://doi.org/10.1080/1359432X.2012.713550>
- Fletcher, R., & Milton, M. (2009). Being Aggressive: An Interpretative Phenomenological Analysis of Kung Fu Practitioner's Experience of Aggression. *Journal of the Society for Existential Analysis*, 20(1), 20-34. Retrieved from:  
[https://www.academia.edu/1108351/Being\\_Aggressive\\_An\\_interpretative\\_phenomenological\\_analysis\\_of\\_kung\\_fu\\_practitioners\\_experience\\_of\\_aggression](https://www.academia.edu/1108351/Being_Aggressive_An_interpretative_phenomenological_analysis_of_kung_fu_practitioners_experience_of_aggression)
- Fromm, E. (1997). *Anatomie lidské destruktivity: můžeme ovlivnit její podstatu a následky?*. Nakladatelství Lidové noviny.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>

Garbarino, J. (2001). Lost boys: Why our sons turn violent and how we can save them. *Smith College Studies in Social Work*, 71(2), 167-181.

<https://doi.org/10.1080/00377310109517622>

Gardner, R. E., & Janelle, C. M. (2002). Legitimacy judgments of perceived aggression and assertion by contact and non-contact sport participants. *International Journal of Sport Psychology*, 33(3), 290–306. Retrieved from:

[https://www.researchgate.net/publication/291961215\\_Legitimacy\\_judgments\\_of\\_perceived\\_aggression\\_and\\_assertion\\_by\\_contact\\_and\\_non-contact\\_sport\\_participants](https://www.researchgate.net/publication/291961215_Legitimacy_judgments_of_perceived_aggression_and_assertion_by_contact_and_non-contact_sport_participants)

Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: Practice, thinking, and action. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450-457.

<https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>

Goldstein, J. (1995). Aggressive Toy Play. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The Future Of Play Theory* (127–147). State University of New York Press. Retrieved from

[https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=8\\_NBW3q\\_PgC&oi=fnd&pg=PA127&dq=Goldstein,++J.++\(1995\).++Aggressive++toy++play.++In:++A.++D.++Pellegrini++\(Ed.\),The+Future+Of+Play+Theory&ots=Nt4jPjlcR0&sig=Bh8wQXBhNbwxRHVIPYQx-ihQJas&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Goldstein%2C%20%20J.%20%20\(1995\).%20%20Aggressive%20%20toy%20%20play.%20%20In%3A%20%20A.%20%20D.%20%20Pellegrini%20%20\(Ed.\)%2CThe%20Future%20Of%20Play%20Theory&f=false](https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=8_NBW3q_PgC&oi=fnd&pg=PA127&dq=Goldstein,++J.++(1995).++Aggressive++toy++play.++In:++A.++D.++Pellegrini++(Ed.),The+Future+Of+Play+Theory&ots=Nt4jPjlcR0&sig=Bh8wQXBhNbwxRHVIPYQx-ihQJas&redir_esc=y#v=onepage&q=Goldstein%2C%20%20J.%20%20(1995).%20%20Aggressive%20%20toy%20%20play.%20%20In%3A%20%20A.%20%20D.%20%20Pellegrini%20%20(Ed.)%2CThe%20Future%20Of%20Play%20Theory&f=false)

Google a.s.. (n.d.). *G Suite: Zabezpečení a důvěryhodnost služby G Suite* [informace o cloudovém zabezpečení]. Retrieved from: [https://gsuite.google.cz/intl/cs/security/?secure-by-design\\_activeEl=data-centers](https://gsuite.google.cz/intl/cs/security/?secure-by-design_activeEl=data-centers)

Greitemeyer, T. (2014). Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 50(?), 52-56.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.09.004>

Hadjar, A., Schiefer, D., Boehnke, K., Frindte, W., & Geschke, D. (2019). Devoutness to Islam and the attitudinal acceptance of political violence among young Muslims in Germany. *Political Psychology*, 40(2), 205-222. <https://doi.org/10.1111/pops.12508>

Hamby, S. (2017). On defining violence, and why it matters. *Psychology of Violence*, 7(2), 167–180. <https://doi.org/10.1037/vio0000117>

Hardwick, K. (2016). The Rise of Women in Airsoft. *Airsoft Action*, 64(8), 48-51. Retrieved from: <https://www.femmefataleairsoft.co.uk/2016/08/the-rise-of-women-in-airsoft.html>

Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Portál.

Hirsch-Hoefler, S., Canetti, D., Rapaport, C., & Hobfoll, S. E. (2016). Conflict will harden your heart: Exposure to violence, psychological distress, and peace barriers in Israel and Palestine. *British Journal of Political Science*, 46(4), 845-859.  
<https://doi.org/10.1017/S0007123414000374>

Hofmann, F. (2017). *Vývoj airsoftu v České republice* (Bachelor thesis, Charles University, Praha, Czech Republic). Retrieved from:  
<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/177241/44806767/?q=%7B%22searchformsearch%22%3A%22airsoft%22%2C%22searchformbutsearch%22%3A%22Vyhledat%22%2C%22PNzzpSearchListbasic%22%3A1%7D&lang=cs>

Hyde, J. S. (2005). The gender similarities hypothesis. *American Psychologist*, 60(6), 581-592. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.60.6.581>

Christie, D. J., & Dawes, A. (2001). Tolerance and solidarity. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 7(2), 131-142. [https://doi.org/10.1207/S15327949PAC0702\\_04](https://doi.org/10.1207/S15327949PAC0702_04)

Isaac, M. C. J., & Tibayan, C. B. (2008). *The perceived effects of airsoft among its teenage players: a study of aggression and sublimation* (Doctoral dissertation, De La Salle University, Dasmariñas, Philippines). Retrieved from:  
<http://aunilo.uum.edu.my/Find/Record/ph-dlsud-lib.1176#details>

Jackson, J., Huq, A. Z., Bradford, B., & Tyler, T. R. (2013). Monopolizing force? Police legitimacy and public attitudes toward the acceptability of violence. *Psychology, Public Policy, and Law*, 19(4), 479-497. <https://doi.org/10.1037/a0033852>

James, N. C., & McCain, T. A. (1982). Television games preschool children play: Patterns, themes and uses. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 26(4), 783-800.  
<https://doi.org/10.1080/08838158209364048>

Keeler, L. A. (2007). The Differences in Sport Aggression, Life Aggression, and Life Assertion Among Adult Male and Female Collision, Contact, and Non-Contact Sport Athletes. *Journal of Sport Behavior*, 30(1), 57-76. Retrieved from:  
[https://learnzone.loucoll.ac.uk/sportres/HE/HEStudySkills/Critical%20analysis/Journal%20articles%20from%20PPAD%2020092010/the\\_differences\\_in\\_sport\\_aggression.pdf](https://learnzone.loucoll.ac.uk/sportres/HE/HEStudySkills/Critical%20analysis/Journal%20articles%20from%20PPAD%2020092010/the_differences_in_sport_aggression.pdf)

Khetmalis, M. S. (2012). Comparison of aggression between Team Game Players and Individual Game Players. *International Journal of Behavioural Social and Movement Sciences*, 1(2), 113-116. Retrieved from: <http://www.ijobsms.in/v1s2p14.html>

Killerphylos. (2013/30.3.). *Philippe Pernot's works*. Retrieved from: <http://philippepernot.canalblog.com/archives/2013/03/30/26778359.html>

Klinesmith, J., Kasser, T., & McAndrew, F. T. (2006). Guns, testosterone, and aggression: an experimental test of a mediational hypothesis. *Psychological Science*, 17(7), 568-571. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01745.x>

Koeszegi, S. T., Zedlacher, E., & Hudribusch, R. (2014). The war against the female soldier? The effects of masculine culture on workplace aggression. *Armed Forces & Society*, 40(2), 226-251. <https://doi.org/10.1177/0095327X12460019>

Krahé, B. (2020). *The social psychology of aggression*. Routledge.

Krishnaveni, K., & Shahin, A. (2014). Aggression and its influence on sports performance. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 1(2), 29-32. Retrieved from: <https://www.kheljournal.com/archives/2014/vol1issue2/PartA/16.1.pdf>

Krosnick, J. A., Judd, C. M., & Wittenbrink, B. (2005). The measurement of attitudes. In D. Albarracín, B. T. Johnson, & M. P. Zanna, (Eds.), *The Handbook of Attitudes* (45-105). Routledge.

Kroužek, M. (1999, 30. 11.). *Vojsko.net: Airsoft*. Retrieved from: <https://www.vojsko.net/airsoft/26-ostatni/241-oficialni-pravidla-airsoftu>

Krug, E. G., Mercy, J. A., Dahlberg, L. L., & Zwi, A. B. (2002). The world report on violence and health. *The Lancet*, 360(9339), 1083-1088. Retrieved from: [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42495/9241545615\\_eng.pdf;jsession](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42495/9241545615_eng.pdf;jsession)

Kubík, J. (2018). *Obráz tolerance vůči násilí u hráčů airsoftu*. (Diploma thesis, Masaryk University, Brno, Czech Republic). Retrieved from: [https://is.muni.cz/th/fjm21/Diplomova\\_prace\\_-\\_Obraz\\_tolerance\\_vuci\\_nasili.pdf](https://is.muni.cz/th/fjm21/Diplomova_prace_-_Obraz_tolerance_vuci_nasili.pdf)

Kuśnierz, C., & Bartik, P. (2014). The impact of practice of selected combat sports on signs of aggression in players in comparison with their non-training peers. *Journal of Combat Sports & Martial Arts*, 5(1). 17-22. <https://doi.org/10.5604/20815735.1127448>

LaPiere, R. T. (1934). Attitudes vs. actions. *Social Forces*, 13(2), 230-237. Retrieved from: <http://acs.ist.psu.edu/ist521/papers/lapiere36.pdf>

Lemieux, P., McKelvie, S. J., & Stout, D. (2002). Self-reported hostile aggression in contact athletes, no contact athletes and non-athletes. *Athletic Insight*, 4(3), 42-56.

Retrieved from:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.519.503&rep=rep1&type=pdf>

Lieberman, J. C. (2014). War simulation gaming: Sporting trauma. In Davenport, M. (2014). *Theater of war* (116-135). Intellect. Retrieved from:

<http://eprints.staffs.ac.uk/3595/1/TheaterofWarfinalproof.pdf#page=116>

Lin, J. H. (2013). Do video games exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 535-543.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.11.001>

Lorenz, K. (2002). *On aggression*. Routledge.

Malloy, H. L., & McMurray-Schwarz, P. (2004). War play, aggression and peer culture: A review of the research examining the relationship between war play and aggression. *Social Contexts of Early Education, and Reconceptualizing Play (II)*. (??), 235-265.

[http://dx.doi.org/10.1016/S0270-4021\(04\)13009-7](http://dx.doi.org/10.1016/S0270-4021(04)13009-7)

Markowitz, F. E. (2001). Attitudes and family violence: Linking intergenerational and cultural theories. *Journal of Family Violence*, 16(2), 205-218.

<https://doi.org/10.1023/A:1011115104282>

Marshall, G. A., & Furr, L. A. (2010). Factors that affect women's attitudes toward domestic violence in Turkey. *Violence and Victims*, 25(2), 265-277.

<https://doi.org/10.1891/0886-6708.25.2.265>

Martin, J. (1964). Acquiescence—measurement and theory. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 3(3), 216-225. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.1964.tb00430.x>

Martínková, I., & Vágner, M. (2010). Terminologické vymezení bojových aktivit v oblasti kinantropologie. *Česká kinantropologie*, 14(1), 29-38. Retrieved from:

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41355349/TERMINOLOGICK\\_VYMEZEN\\_BOJOVC\\_H\\_AKTIVIT\\_V\\_20160120-21593-k1i356.pdf?1453320289=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTERMINOLOGICKE\\_VYMEZENI\\_BOJOVYCH\\_AKTI\\_VIT](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41355349/TERMINOLOGICK_VYMEZEN_BOJOVC_H_AKTIVIT_V_20160120-21593-k1i356.pdf?1453320289=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTERMINOLOGICKE_VYMEZENI_BOJOVYCH_AKTI_VIT)

- McQuade, J. D., Murray-Close, D., Breslend, N. L., Balda, K. E., Kim, M. M., & Marsh, N. P. (2019). Emotional underarousal and overarousal and engagement in relational aggression: interactions between relational victimization, physiological reactivity, and emotional sensitivity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(10), 1663-1676. <https://doi.org/10.1007/s10802-019-00544-3>
- Miller, L. (2015). Why cops kill: The psychology of police deadly force encounters. *Aggression and Violent Behavior*, 22(?), 97-111. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.04.007>
- Murshid, K. A. S., & Murshid, N. S. (2019). Adolescent exposure to and attitudes toward violence: Empirical evidence from Bangladesh. *Children and Youth Services Review*, 98(?), 85-95. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.12.025>
- Ochberg, F. (2013). *Post-traumatic therapy and victims of violence*. Routledge.
- Oproiu, I. (2013). A study on the relationship between sports and aggression. *Sport Science Review*, 22(1-2), 33-47. <https://doi.org/10.2478/ssr-2013-0003>
- Osofsky, J. D., Wewers, S., Hann, D. M., & Fick, A. C. (2016). Chronic community violence: What is happening to our children?. *Psychiatry*, 56(1), 36-45. <https://doi.org/10.1080/00332747.1993.11024619>
- Paulhus, D. L. (1991). Measurement and Control of Response Bias. In J. P. Robinson, P. R. Shaver, & L. S. Wrightsman (Eds.), *Measures of Personality and Social Psychological Attitudes* (17–59). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-590241-0.50006-X>
- Petty, R. E., Fazio, R. H., & Brinol, P. (2008). The new implicit measures: An overview. In R. E. Petty, R. H. Fazio, & P. Brinol (Eds.), *Attitudes* (23-38). Psychology Press.
- Poněšický, J. (2010). *Agrese, násilí a psychologie moci: v životě i v procesu psychoterapie*. Triton.
- Pyncheon, M. R., & Borum, R. (1999). Assessing threats of targeted group violence: Contributions from social psychology. *Behavioral Sciences & the Law*, 17(3), 339-355. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0798\(199907/09\)17:3<339::AID-BSL345>3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0798(199907/09)17:3<339::AID-BSL345>3.0.CO;2-9)
- Ronan, G. F., Dreer, L., Maurelli, K., Ronan, D., & Gerhart, J. (2013). *Practitioner's guide to empirically supported measures of anger, aggression, and violence*. Springer Science & Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-00245-3>

- Roşu, D. (2015). Participants Profile in Airsoft Sport. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180(?), 1316-1321. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.270>
- Ruel, C., Lavoie, F., Hébert, M., & Blais, M. (2020). Gender's role in exposure to interparental violence, acceptance of violence, self-efficacy, and physical teen dating violence among Quebec adolescents. *Journal of Interpersonal Violence*, 35(15-16), 3079-3101. <https://doi.org/10.1177/0886260517707311>
- Ruh Linder, J., & Werner, N. E. (2012). Relationally aggressive media exposure and children's normative beliefs: Does parental mediation matter?. *Family Relations*, 61(3), 488-500. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00707.x>
- Rule, B. G., & Ferguson, T. J. (1986). The effects of media violence on attitudes, emotions, and cognitions. *Journal of Social Issues*, 42(3), 29-50. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00241.x>
- Scarpa, A. (2001). Community violence exposure in a young adult sample: Lifetime prevalence and socioemotional effects. *Journal of Interpersonal Violence*, 16(1), 36-53. <https://doi.org/10.1177/088626001016001003>
- Seabrook, R. C., Ward, L. M., & Giaccardi, S. (2019). Less than human? Media use, objectification of women, and men's acceptance of sexual aggression. *Psychology of Violence*, 9(5), 536-545. <https://doi.org/10.1037/vio0000198>
- Shachar, K., Ronen-Rosenbaum, T., Rosenbaum, M., Orkibi, H., & Hamama, L. (2016). Reducing child aggression through sports intervention: The role of self-control skills and emotions. *Children and Youth Services Review*, 71(?), 241-249. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2016.11.012>
- Shaw, I. G. R. (2010). Playing war. *Social & Cultural Geography*, 11(8), 789-803. <https://doi.org/10.1080/14649365.2010.521855>
- Shorey, R. C., Fite, P. J., Torres, E. D., Stuart, G. L., & Temple, J. R. (2019). Bidirectional associations between acceptability of violence and intimate partner violence from adolescence to young adulthood. *Psychology of Violence*, 9(1), 108-116. <https://doi.org/10.1037/vio0000180>
- Scheithauer, H., Leppin, N., & Hess, M. (2020). Preventive interventions for children in organized team sport tackling aggression: Results from the pilot evaluation of "Fairplayer. Sport". *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2(173), 49-63. <https://doi.org/10.1002/cad.20380>



- Siegel, A., & Victoroff, J. (2009). Understanding human aggression: New insights from neuroscience. *International Journal of Law and Psychiatry*, 32(4), 209-215.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijlp.2009.06.001>
- Sigler, R. T. (1995). The cost of tolerance for violence. *Journal of Health Care for the Poor and Underserved*, 6(2), 124-134. <https://doi.org/10.1353/hpu.2010.0626>
- Simpson, K. (2001). The role of testosterone in aggression. *McGill Journal of Medicine*, 6(1), 32-40. Retrieved from:  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/downloaddoi=10.1.1.502.1617&rep=rep1&type=pdf>
- Smith, M. D. (1975). The legitimation of violence: Hockey players' perceptions of their reference groups' sanctions for assault. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 12(1), 72-80. <https://doi.org/10.1111/j.1755-618X.1975.tb00028.x>
- Sokol, J. (2019). *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*. Vyšehrad.
- Stafford, A., Alexander, K., & Fry, D. (2013). Playing through pain: Children and young people's experiences of physical aggression and violence in sport. *Child Abuse Review*, 22(4), 287-299. <https://doi.org/10.1002/car.2289>
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Sdružení Podané ruce.
- Sundberg, R. (2014). Violent values: Exploring the relationship between human values and violent attitudes. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 20(1), 68–83.  
<https://doi.org/10.1037/a0035651>
- Sundberg, R. (2017). Change and Stability in Attitudes Toward Violence During ISAF Service. *Military Psychology*, 29(5), 370–380. <https://doi.org/10.1037/mil0000174>
- Symonds, M. (1975). Victims of violence: Psychological effects and aftereffects. *The American Journal of Psychoanalysis*, 35(1), 19-26. <https://doi.org/10.1007/BF01248422>
- Tarabah, A., Badr, L. K., Usta, J., & Doyle, J. (2015). Exposure to violence and children's desensitization attitudes in Lebanon. *Journal of Interpersonal Violence*, 31(18), 3017-3038. <https://doi.org/10.1177/0886260515584337>
- Tashakkori, A., Teddlie, C., & Sines, M. C. (2012). Utilizing mixed methods in psychological research. In I. B. Weiner, J. A. Schinka, W. F. Velicer (Eds.), *Handbook of*



*Psychology* (428-450). John Wiley & Sons.

<https://doi.org/10.1002/9781118133880.hop202015>

Teng, S. K. Z., Chong, G. Y. M., Siew, A. S. C., & Skoric, M. M. (2011). Grand Theft Auto IV comes to Singapore: Effects of repeated exposure to violent video games on aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 597-602.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0115>

Thorndike, E. L. (1911). *Animal Intelligence: Experimental Studies*. MacMillan.

Trivers, R. (1972). Parental investment and sexual selection. In Campbell, B. (Ed.). *Sexual Selection & the Descent of Man* (136-179). Aldine.

Tuckett, A. G. (2005). Applying thematic analysis theory to practice: A researcher's experience. *Contemporary Nurse*, 19(1-2), 75-87. <https://doi.org/10.5172/conu.19.1-2.75>

Turner, C. W., Simons, L. S., Berkowitz, L., & Frodi, A. (1977). The stimulating and inhibiting effects of weapons on aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 3(4), 355-378.

[https://doi.org/10.1002/1098-2337\(1977\)3:4<355::AID-AB2480030405>3.0.CO;2-G](https://doi.org/10.1002/1098-2337(1977)3:4<355::AID-AB2480030405>3.0.CO;2-G)

Twemlow, S. W., Biggs, B. K., Nelson, T. D., Vernberg, E. M., Fonagy, P., & Twemlow, S. W. (2008). Effects of participation in a martial arts-based antibullying program in elementary schools. *Psychology in the Schools*, 45(10), 947-959.

<https://doi.org/10.1002/pits.20344>

Urbánek, T., & Čermák, I. (1997). Vliv self-efficacy na agresi a depresi u dětí.

*Československá Psychologie*, 41(3), 193-199. Retrieved from: <http://files.self-efficacy.webnode.cz/20000002358fc259f57/urb%C3%A1nek%20%20%C4%8Derm%C3%A1k.pdf>

Vágnerová, M. (2004). *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Portál.

Van Doorn, M. (2014). The nature of tolerance and the social circumstances in which it emerges. *Current Sociology*, 62(6), 905-927. <https://doi.org/10.1177/0011392114537281>

Velicer, W. F., Huckel, L. H., & Hansen, C. E. (1989). A measurement model for measuring attitudes toward violence. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 15(3), 349-364. <https://doi.org/10.1177/0146167289153006>

Vermeiren, R., Ruchkin, V., Leckman, P. E., Deboutte, D., & Schwab-Stone, M. (2002). Exposure to violence and suicide risk in adolescents: A community study. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 30(5), 529-537. <https://doi.org/10.1023/A:1019825132432>

- Virkki, T. (2007). Gender, care, and the normalization of violence: Similarities between occupational violence and intimate partner violence in Finland. *NORA—Nordic Journal of Women's Studies*, 15(4), 220-232. <https://doi.org/10.1080/08038740701646663>
- Výrost, J., Slaměník, I., & Sollarová, E. (2019). *Sociální psychologie: teorie, metody, aplikace*. Grada.
- Wann, D. L., Haynes, G., McLean, B., & Pullen, P. (2003). Sport team identification and willingness to consider anonymous acts of hostile aggression. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(5), 406-413. <https://doi.org/10.1002/ab.10046>
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 371-380. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9942>
- Weisz, M. G., & Earls, C. M. (1995). The effects of exposure to filmed sexual violence on attitudes toward rape. *Journal of Interpersonal Violence*, 10(1), 71-84. <https://doi.org/10.1177/088626095010001005>
- Williams, M. R., & Jackson, A. P. (2015). A new definition of tolerance. *Issues in Religion and Psychotherapy*, 37(1), 1-5. Retrieved from: <https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1548&context=irp>
- Willoughby, T., Adachi, P. J., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48(4), 1044-1057. <https://doi.org/10.1037/a0026046>
- Wilson, T. D., Lindsey, S., & Schooler, T. Y. (2000). A model of dual attitudes. *Psychological Review*, 107(1), 101–126. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.107.1.101>
- Witenberg, R. (2019). *The Psychology of Tolerance: Conception and Development*. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-3789-5>
- Wood, J. T. (2001). The normalization of violence in heterosexual romantic relationships: Women's narratives of love and violence. *Journal of Social and Personal Relationships*, 18(2), 239-261. <https://doi.org/10.1177/0265407501182005>
- Yang, G. S., Gibson, B., Lueke, A. K., Huesmann, L. R., & Bushman, B. J. (2014). Effects of avatar race in violent video games on racial attitudes and aggression. *Social*

*Psychological and Personality Science*, 5(6), 698-704.

<https://doi.org/10.1177/1948550614528008>

Zejdová, A. (2015). *Agresivní chování pracovníků bezpečnostních složek státu v kontextu práce s lidmi*. (Diploma thesis, Tomas Bata university in Zlín, Zlín, Czech Republic).

Retrieved from:

[http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/31957/zejdov%C3%A1\\_2015\\_dp.pdf?sequence=1](http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/31957/zejdov%C3%A1_2015_dp.pdf?sequence=1)

Zillmann, D. (2008). Excitation transfer theory. In W. Donsbach (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication* (?-?+6). Blackwell Publishing.

<https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiece049>

Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1997). Psychoticism in the effect of prolonged exposure to gratuitous media violence on the acceptance of violence as a preferred means of conflict resolution. *Personality and Individual Differences*, 22(5), 613–627.

[https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(96\)00245-0](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(96)00245-0)

? = nedohledatelný údaj

## Seznam tabulek

Tabulka 1: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	36
Tabulka 2: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	36
Tabulka 3: Délka věnování se airsoftu (Maxová, 2021).....	36
Tabulka 4: Intervenující proměnné (Maxová, 2021).....	36
Tabulka 5: Intervenující proměnné (Maxová, 2021).....	36
Tabulka 6: Deskriptivní statistika (Maxová, 2021).....	37
Tabulka 7: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	37
Tabulka 8: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	37
Tabulka 9: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	37
Tabulka 10: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	37
Tabulka 11: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 12: T-test (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 13: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 14: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 15: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 16: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 17: Test normálního rozdělení (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 18: Mann-Whitney test (Maxová, 2021).....	38
Tabulka 19: Korelační matice (Maxová, 2021).....	39
Tabulka 20: Jaké projevy násilí si během poslední akce uvědomovali hráči airsoftu? (Maxová, 2021).....	40
Tabulka 21: Co má podle respondentů největší vliv na jejich agresivitu? (Maxová, 2021).....	41
Tabulka 22: Jaké násilí respondenti vnímají v rámci svého života?.....	42
Tabulka 23: Jak si respondenti představují pozitivní násilí?.....	43
Tabulka 24: Jaké dopady hraní airsoftu na agresivitu respondenti předpokládají?.....	44

## Seznam zkratek

APA	American Psychological Association

## Příloha 1.

Caprarův test tolerance vůči násilí (český překlad)

Posuďte, do jaké míry jsou uvedená tvrzení **podle vašeho mínění** pravdivá. Použijte k tomu přiloženou škálu od 0 do 5. Ke každému tvrzení označte vždy první odpověď, která se vám vybaví. Nevynechávejte prosím žádnou položku, buďte pokud možno uvolnění a přesní ve své volbě.

**5= úplně pravdivé**

**4= dost pravdivé**

**3= do jisté míry pravdivé**

**2= do jisté míry nepravdivé**

**1= dost nepravdivé**

**0= zcela nepravdivé**

- ☐ 1. Politické násilí je motivováno ideály; tím se od obyčejného násilí odlišuje, a proto může být snadněji odpuštěno.
- ☐ 2. Chování policie často vyvolá řetězec následujícího násilí.
- ☐ 3. Když má člověk u sebe zbraň, dodává mu to silný pocit odvahy.
- ☐ 4. Ženy, na nichž bylo spácháno násilí, za to vždy nesou alespoň částečně odpovědnost.
- ☐ 5. Bezpodmínečné odmítnutí všech forem násilí by mohlo ve svém důsledku vést k posilování zájmů privilegovaných vrstev lidí ve společnosti.
- ☐ 6. Nemá žádný smysl trestat jednotlivce, kteří se dopouštějí násilí, neboť sama společnost je ve své podstatě násilná.
- ☐ 7. Součástí věrnosti k vlastní skupině je chránit životy ostatních členů skupiny a mstít urážky, které utrpěli, a to i tehdy, použijí-li se násilné prostředky.
- ☐ 8. Většina lidí má tendenci věřit druhým lidem.
- ☐ 9. Násilí, které se odehrává mezi fanoušky soupeřících sportovních klubů, neznamená nic ve srovnání s násilím, kterému musí člověk čelit každý den bez možnosti jakéhokoli odporu.
- ☐ 10. Není vůbec pochyb o tom, že způsob života naší společnosti je organizovanou podporou některých forem násilí.
- ☐ 11. Když není někdo schopen bránit své zájmy tak, že použije sílu je-li to nezbytné, pak je velmi pravděpodobné, že se sám stane obětí násilí.
- ☐ 12. Násilí na sportovištích a stadionech je hlavně záležitostí psychologie davu. Mělo by se proto řešit s větší shovívavostí než jiné druhy násilí.
- ☐ 13. Násilí proti majetku je někdy nezbytnou formou protestu.
- ☐ 14. Dnes je mnohem víc důvodů uchýlovat se k násilí než v minulosti
- ☐ 15. Mnoho lidí považuje obtížnou situaci za výzvu k jejímu řešení.
- ☐ 16. Zejména u mužů je určitý druh násilí nezbytnou součástí jejich sexuálního chování.
- ☐ 17. Lidé nacházející se v nepříznivé ekonomické situaci mají jedinou možnost, jak změnit své životní podmínky: uchýlit se k násilí.
- ☐ 18. Mnoho mužů má fantazie, ve kterých se dopouštějí násilí vůči ženám.
- ☐ 19. Za násilí, které bylo spácháno skupinou, by měli jednotliví členové nést pouze částečnou odpovědnost.
- ☐ 20. Mladí lidé se dopouštějí na ulicích a sportovních stadionech násilí hlavně proto, že společnost neudělala nic dobrého pro jejich výchovu.
- ☐ 21. Mladí lidé jsou často vykonavateli násilí v zájmu jiných, kteří by měli za to nést odpovědnost.
- ☐ 22. Mnoho lidí má rádo „kanadské“ žerty, které jsou nevybíravé a často velmi tvrdé.
- ☐ 23. Násilí na sportovních stadionech je věnována větší pozornost, než si zaslouží.

- \_\_24. Vezmeme-li v úvahu, že počet kriminálních činů a loupeží roste, lze snadno porozumět tomu, proč lidé používají zbraně na svoji obranu.
- \_\_25. V některých chudých oblastech jsou pro mladé lidi loupeže jediným způsobem, jak se uživit.
- \_\_26. Použití síly je někdy jediným způsobem, kterým muž dokáže dobýt chladnou ženu.
- \_\_27. Mnohokrát žena předstírá, že odmítá sexuální styk, protože nechce vypadat jako nemravná, ale ve skutečnosti doufá, že ji muž ke styku přinutí.
- \_\_28. Tváří v tvář stále se zhoršujícímu a úpadkovému politickému životu ve společnosti má mnoho lidí oprávněný důvod uvažovat o nějaké formě násilného protestu.
- \_\_29. Být členem skupiny znamená být skupině věrný takovým způsobem, že je možné porušovat i běžná společenská pravidla.
- \_\_30. Hrubost partnera je pro mnoho žen sexuálně vzrušující.